SCEGLI LA TUA AVVENTURA 38

Seconda serie con

INDIANA JONES™

R.L. STINE

L'ISOLA MALEDETTA

Avventure... brividi pericoli attendono te e Indiana Jones nelle remote giungle del Pacifico. E le scelte spettano a te!

LIBRI PER RAGAZZI MONDADORI

Spediz. in abb. postale - T.E.R. - Aut. DIRPOSTEL VR n. 31770/2 dell'8/4/1958 - **Lire 2.900**

DISCLAIMER:
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file. Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

SLTA 38 - by 7Legion (links by SLTAmaniac)

Questo 'libro-game' e' interamente giocabile all'interno di Acrobat reader.
Impostando il proprio livello di zoom preferito, questo verra' conservato per l'intera partita.

Istruzioni:

Fai la tua scelta con il mouse: *vai al 146.*

...eventualmente, se ti penti, puoi tornare sui tuoi passi con l'icona 'Previous View':

Il segnalino di cortesia:

avvisa quando ci sono illustrazioni a corredo del testo nelle pagine precedenti/seguenti.

(Nota: questa pagina era interamente bianca nel libro originale)

R.L. STINE

L'ISOLA MALEDETTA

illustrazioni di H. DAVID B. MATTINGLY

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

Numeri arretrati: lire 3.900. Inviare l'importo a: Arnoldo Mondadori Editore - Sezione Collezionisti - a mezzo c/c postale n. 925206.

© 1984 by Lucasfilm Ltd. (LFL)
TM "Find Your Fate" is a trademark of Random House, Inc.
"Indiana Jones" is a trademark of Lucasfilm Ltd.
Used under authorization.
© 1988 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano,
per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Ballantine Books,
a Division of Random House, Inc.
Progetto di Gene Siegel
Titolo dell'opera originale:
Indiana Jones and The Curse of Horror Island
Traduzione di Ilva Tron
Prima edizione maggio 1988
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento di Cles (Trento)
ISBN 88-04-31663-2

LA MALEDIZIONE!

Il libro si apre sul porto di New York: tu e Indy state per intraprendere un viaggio segreto verso Malekula, un'isoletta del Mar dei Coralli.

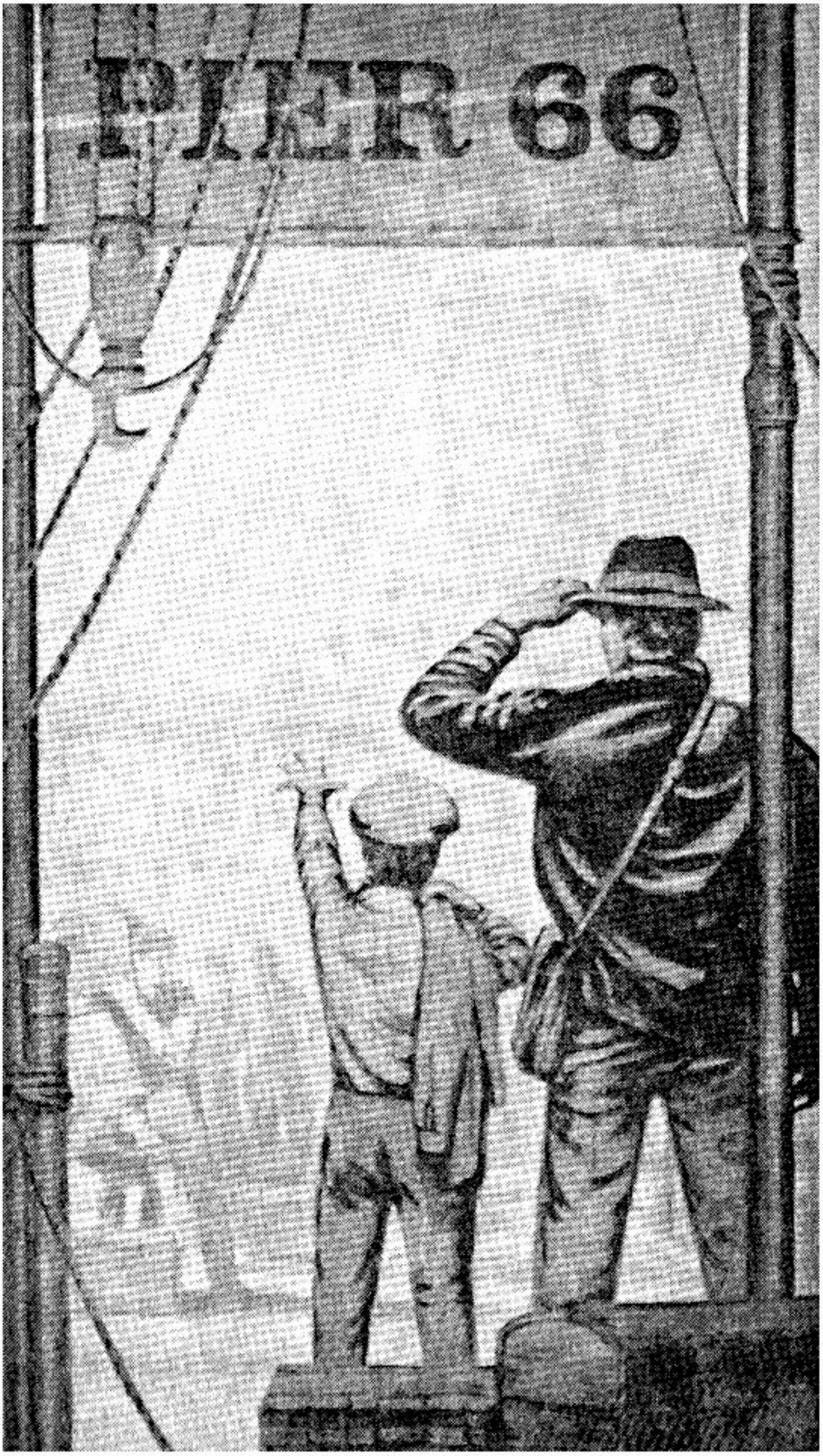
Perché Malekula è stata battezzata l'Isola dell'Orrore? Quale misteriosa maledizione la minaccia? E quali tenebrosi segreti sono sepolti nell'intrico delle sue giungle?

Tu e Indy dovrete sfidare la maledizione di Malekula: solo cosí troverete una risposta a queste domande. A te il compito di scegliere tra le varie mosse, seguendo le indicazioni segnalate in fondo a ogni pagina.

Le decisioni *giuste* renderanno eccitanti le molte avventure di questo libro: eccitanti... e a lieto fine.

Ma se farai le scelte *sbagliate*, potrà capitarvi di rimanere intrappolati per sempre nell'Isola Maledetta!

Buon viaggio!


ROUTE 66

1

Porto di New York
Giugno 1933

– Ehi tu... fai attenzione!

Ti scansi appena in tempo per evitare un carretto zeppo di bauli che sferraglia lungo la banchina. È appena approdato un gigantesco transatlantico, e i passeggeri sciamano dalla passerella, riempiendo il molo di brusio e di confusione.

Questa si sta rivelando l'estate piú eccitante della tua vita... ed è soltanto giugno! Non avevi certo immaginato che, appena finite le scuole, i tuoi genitori ti avrebbero spedito a passare le vacanze dall'amico Indiana Jones. Né avevi immaginato che il giorno stesso del tuo arrivo, Indy avrebbe ricevuto un incarico misterioso, un incarico che sta per condurvi in una piccola isola del Pacifico meridionale!

– È mille volte meglio che andare al campeggio estivo! – esclami a gola spiegata, per superare il trambusto generale.

– Non scaldarti troppo, ragazzo – dice Indy, spingendosi sulla nuca il logoro cappello. – Cerca piuttosto di individuare il molo 66.

Craaack!

Che cos'è quel rumore?

Craaack! Craaack!

Spari! Qualcuno vi sta sparando!

2

– Qualcuno non vuole che c'imbarchiamo – commenta Indy, facendoti segno di accucciarti dietro una catasta di bagagli. Aguzza gli occhi, esplorando il molo.

Pinnnng!

Una pallottola rimbalza sulla valigia proprio davanti a te.

– Credo che ce ne sia piú d'uno – bisbiglia Indy. – Qui siamo troppo scoperti! Cerchiamo di squagliarcela!

– Guarda! Il molo 66, a un passo da qui! E quella dev'essere la nostra nave – esclami, indicando un piccolo mercantile rosso che dondola lentamente nell'acqua scura.

– Se corriamo verso il molo c'infilzeranno come tordi – borbotta Indy. – Forse è piú prudente mescolarci tra la folla e far perdere le nostre tracce.

Che fare?

Cercare di raggiungere il mercantile?
Passa a pagina 8.

Mescolarsi tra la gente?
Vai a pagina 15.

3

– Gettati a terra! – urla Indy. – Resta fermo, perfettamente immobile!

Esegui l'ordine, senza una parola.

Il battito d'ali si fa piú vicino, sempre piú vicino; e la stanza si riempie di striduli, acutissimi squittii.

I pipistrelli assassini vi sono sopra, adesso: vi sorvolano, escono dall'apertura del tunnel, fuori nella notte... e s'imbattono nei mercenari, accorsi al vostro inseguimento.

– *Aaaahhhhiiii!!!*

Grida d'orrore! I pipistrelli aggrediscono i mercenari, e ben presto le loro grida d'orrore diventano urli di dolore.

– Bestiole antipatiche, vero? – commenta Indy, aiutandoti a rialzarti. – Sarà il caso di non aspettare il loro ritorno. Se ricordo bene la mappa, dovrebbe esserci una stanzuccia tranquilla, sulla destra del tunnel d'ingresso. Potremo passarci la notte.

Esausto, lo segui nella stanza. Ti lasci cadere sul pavimento di terra, e in un attimo ti addormenti.

La luce del sole s'insinua nel tunnel, la mattina dopo, gettando un debole raggio nella vostra stanza sotterranea. Ti alzi a fatica, sentendoti indolenzito, e tutt'altro che fresco e riposato.

– Che ne dici di un paio di salsicce e uova strapazzate? – chiede Indy.

– Mi pare una buona idea – rispondi, con l'acquolina in bocca.

– Pare anche a me – dice lui. – Be', ci penseremo quando saremo tornati a casa.

Trascorrete la mattina negli scavi, a esplora-

re cunicoli e grotte, cercando il nascondiglio della colomba d'ebano.

Finalmente Indy ritiene di averlo trovato: sposta un masso che sporge da una parete e infila il braccio nella nicchia.

– Meglio un uccello oggi che un uovo domani! – esclama, e ritira il braccio: in mano stringe la preziosa colomba.

Mentre vi soffermate ad ammirare l'antica scultura, improvvisamente echeggiano nel cunicolo le lugubri grida che avevate sentito la notte prima: sembrano ancora piú forti, ancora piú vicine...

Che ci sia davvero una maledizione, su quella colomba? Ci sono davvero gli spiriti maligni, che aleggiano sull'isola?

Prosegui a pagina 12.

5

Indy impugna la pistola, prende attentamente la mira e fa fuoco. Lo sparo è un semplice *ping*!

Quella pistola è troppo piccola: come può Indy sperare di abbattere una bestia cosí enorme?

Eppure, ha funzionato. Il cinghiale si piega sulle ginocchia, solleva la sua orrenda testa, e lancia un ultimo grido di agonia.

Ping.

Un secondo cinghiale stramazza a terra. Poi un terzo.

E adesso gli altri rallentano la corsa; sembrano confusi. Si sparpagliano, chi a destra, chi a sinistra.

Forse, ma solo forse, il piano di Indy è riuscito!

Sí! I cinghiali fanno dietro-front e lasciano al galoppo la radura: si sono appena addentrati nella giungla, quando avverti delle grida disperate. Sono grida umane, e provengono proprio da quella parte.

I malekulani hanno continuato a cercarvi: e ora che vi hanno trovati, stanno marciando dritti dritti incontro al branco di cinghiali.

Chiudi gli occhi: non puoi evitare di udire le loro urla strazianti, anche se ti tappi le orecchie...

– Bene, adesso forse potremo riprendere in santa pace il nostro viaggio verso gli scavi – commenta Indy.

Ma non sa ancora che cosa lo aspetta a pagina 13.

6

– Non sono tanto forte nel nuoto subacqueo – dice Indy, procedendo lentamente verso l'estremità del molo.

– Chiudi il becco! – abbaia l'uomo. – E dammi quella frusta. Subito! Non fare scherzi, capito?

Indy si toglie lo staffile dalla spalla. Ti fa un piccolo cenno: intuisci al volo, e ti getti a terra. Indy fa scattare all'indietro il braccio e solleva lo staffile... Contemporaneamente balzi sull'individuo e gli strappi di mano l'arma, mentre con un sibilo minaccioso lo staffile gli si avvinghia intorno al corpo.

Colto di sorpresa, l'uomo grida aiuto, ma non c'è nessuno in giro che possa venire in suo soccorso...

– Bel lavoro, ragazzo! – esclama Indy. – Ed ecco qua il nostro amico, infiocchettato come un pacco dono. A chi possiamo regalarlo?

– Aspetta, Indy... guarda! – strilli, indicando in fondo al molo. – Il mercantile... sta per salpare!

– Uh, oh! Scusaci tanto se non abbiamo tempo per un formale augurio di buon viaggio – dice Indy. Tira verso di sé lo staffile, e l'uomo gira come una trottola sul ciglio del molo, per poi piombare in acqua.

– Presto, alla nave! – grida Indy. – Non possiamo assolutamente perderla, se no ci toccherà una lunga nuotata per raggiungere il posto dove dobbiamo andare!

Già... dov'è che siete diretti?

Vuoi scoprirlo?
Passa a pagina 16.

Indy impugna la pistola, ma la pantera è troppo rapida: in un lampo gli si abbatte sul petto, gettandolo a terra, e la pistola gli sfugge di mano.

Avvinghiati nell'erba, i due lottano furiosamente, mentre tu osservi la scena con un gelido senso d'impotenza: poi Indy riesce a divincolarsi, si rovescia sulla belva, cerca di tenerla immobilizzata a terra.

In quel momento ti accorgi che Capitan Jim ha sollevato la pistola e sta per spararegli: ti getti su di lui, e con un calcio lo disarmi.

Indy afferra la pantera per le zampe: con uno sforzo disperato la solleva in aria e la getta sul biondo.

Con un guaito di sorpresa, la belva piomba sul suo padrone: appare inferocita, e lo dilania con una zampata. Il biondo crolla a terra, morto, mentre la pantera si dilegua nella giungla.

Nel frattempo sei corso a raccattare la pistola di Jim, e la porgi a Indy.

– Non è che la lotta libera sia proprio il mio sport preferito – borbotta Indy, mentre con un fazzoletto si asciuga il sangue dai lunghi graffi che la pantera gli ha lasciato sul collo – ma mi pare di aver vinto l'incontro, eh?

Si china a raccogliere la colomba d'ebano caduta nell'erba: la esamina attentamente.

– Ehi! – esclama. – È falsa!

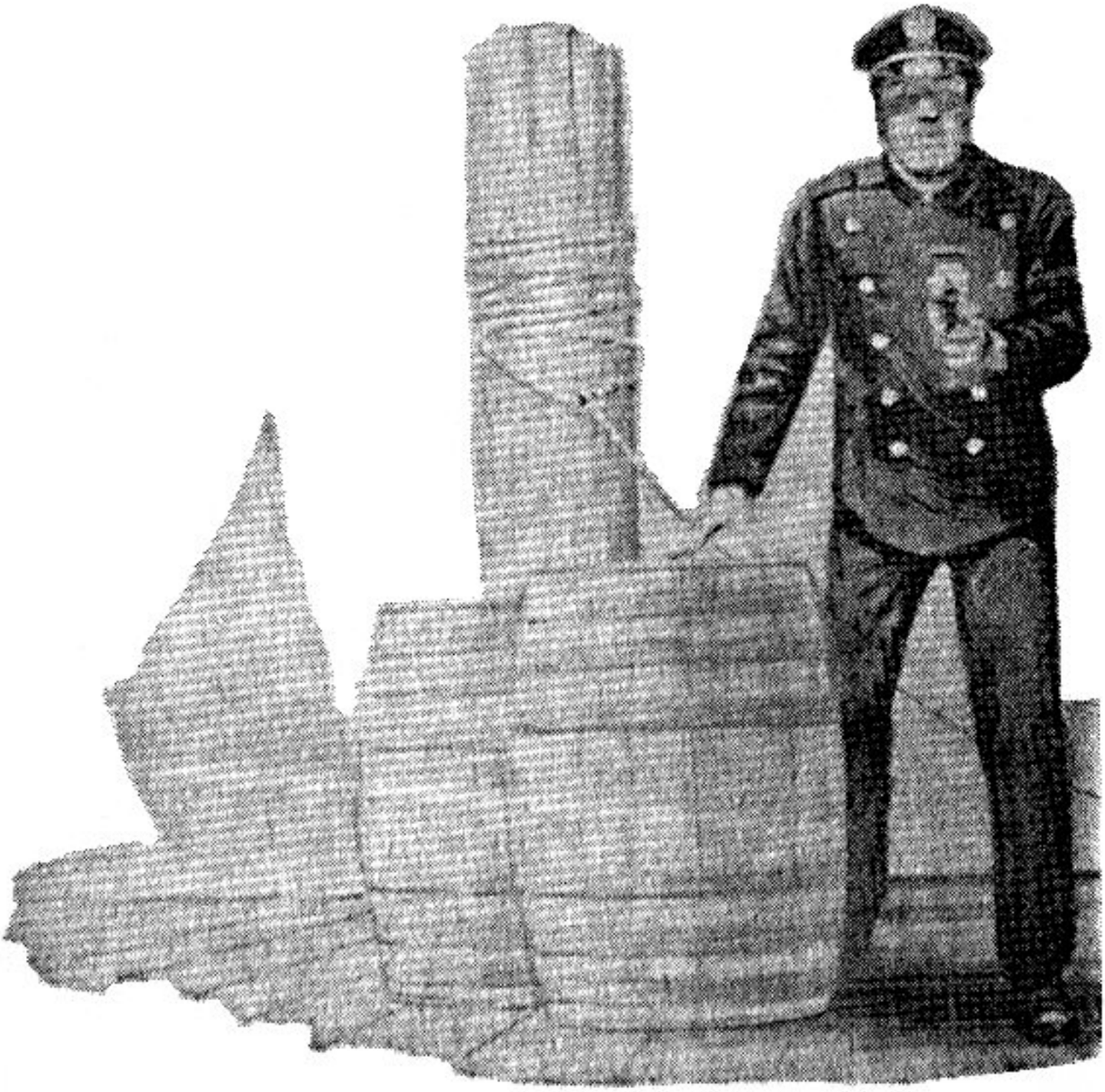
Vai a pagina 28.

8

– Tienti basso, ragazzo, e cerca di correre a zig-zag! – grida Indy. – E soprattutto, corri piú veloce che puoi!

Di scatto lasciate il riparo dei bagagli e vi precipitate verso il molo 66.

Le pallottole ti fischiano sulla testa, mentre la gente scappa via terrorizzata dagli spari; ma tu non noti niente di quello che ti circonda: riesci solo a vedere il piccolo mercantile rosso che vi aspetta all'estremità del molo.



Poi senti una voce che ordina seccamente: – Fermi o sparo!

È un poliziotto, fermo in mezzo al molo, con la pistola puntata su di voi: – Un altro passo, e faccio fuoco!

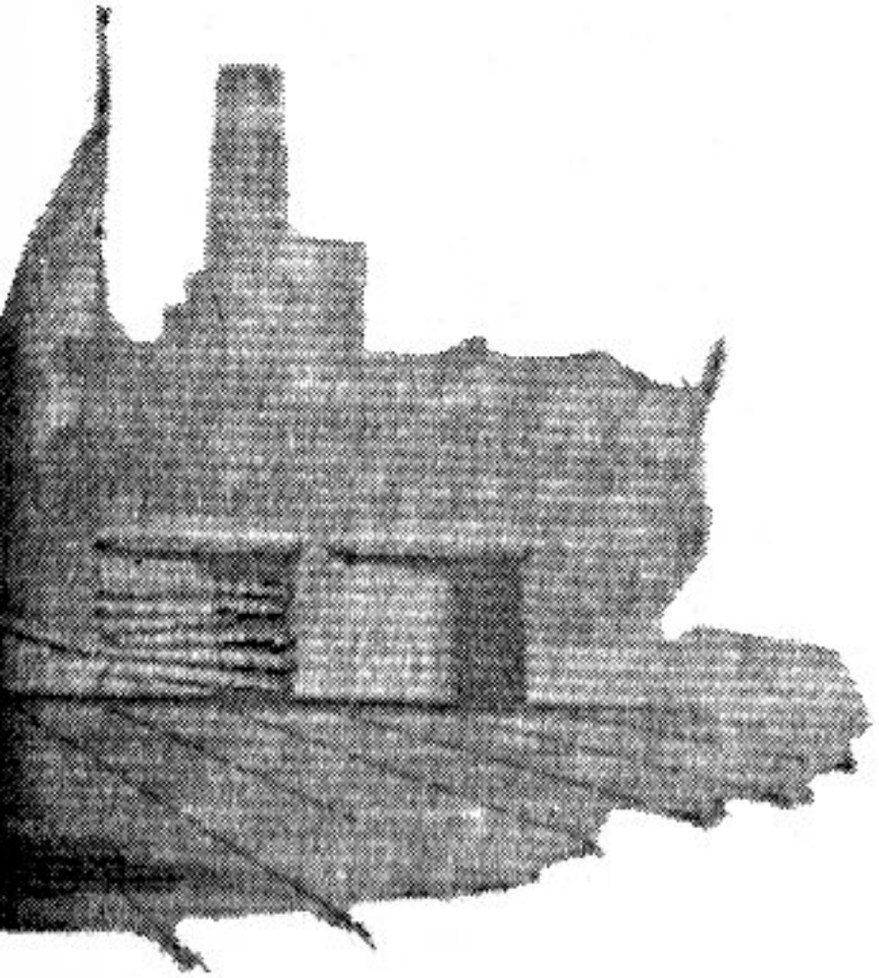
– Continua a correre, ragazzo! – urla Indy. – Salta nella nave!

– Ma forse il poliziotto può aiutarci! – strilli a tua volta.

È un bel dilemma!

Se decidi di oltrepassare il poliziotto, prosegui a pagina 26.

Se ti fermi a chiedergli aiuto, passa a pagina 51.



10

Sbarcati a Malekula, vi addentrate subito nell'umida giungla, diretti alle colline dove Ravenwood aveva iniziato i suoi scavi: l'itinerario è tracciato su una mappa che Indy consulta attentamente, e ben presto raggiungete il sito archeologico. – Be', che succede? – esclama Indy, notando che gli scavi sono circondati da una rete di filo spinato. – Quando mai i malekulani usano il filo spinato? Chi diavolo ha piazzato questa rete?

Come se non bastasse, il luogo è pattugliato da due uomini armati. Strisciate silenziosamente lungo la collina, fino a trovare l'imbocco di un tunnel incustodito. – Svelto... infiliamoci dentro! – bisbiglia Indy.

Il cunicolo conduce alla camera centrale degli scavi. C'è una luce! Vi acquattate nell'ombra a sbirciare nella stanza, e vedete un gruppo di uomini che stanno scaricando una montagna di casse di legno.

– Contrabbandieri! – mormora Indy. – Devono averle rubate in Nuova Guinea, e le nascondono qui. Scommetto che sono stati loro a far circolare le voci sulla maledizione dell'isola, giusto per tener lontana la gente!

Un uomo esce dalla stanza: ma è talmente buio che non vi vede. Aspettate che i suoi passi svaniscano lungo il tunnel. – Immagino che già da un pezzo si siano presi la colomba – bisbiglia Indy. – Tanto vale andarcene!

Ma quando raggiungete l'imbocco del cunicolo, una voce vi apostrofa: – Fermi dove siete!

Continua a pagina 27.

11

Rapidamente Indy srotola lo staffile che porta avvolto intorno alla spalla, e si tiene pronto ad attaccare l'intruso.

– La sua frusta serve a ben poco, contro questa! – grida l'uomo, uscendo dall'ombra: in mano tiene una pistola.

Indy lo riconosce all'istante, e resta a bocca aperta per la sorpresa: – Professor Huntington!

– Mi rincresce che si sia ricordato di me, Jones! – dice l'uomo in tono minaccioso. – Ora sarò costretto a ucciderla, lei e il suo giovane amico!

– Lei... lei faceva parte della spedizione originale, Huntington – dice Indy, avvicinandosi: in mano stringe sempre l'impugnatura dello staffile. – È tornato qui con l'intenzione di cercare la colomba e tenersela per sé?

– Non è solo un'intenzione... l'ho già trovata! – strilla il professore e, come colto da un impulso improvviso, afferra la cassetta e corre via.

Indy decide di non lasciarsi sfuggire quell'occasione e lo insegue, per attaccarlo con lo staffile.

– Aspetta! – gridi. – Lascialo andare! Non c'è bisogno di ricorrere alle maniere forti!

Indy si ferma e ti guarda meravigliato, incerto se darti retta oppure no.

Se pensi di dover rincorrere Huntington, passa a pagina 21.

Se invece ritieni che sia meglio aspettare, volta a pagina 45.

12

Le grida risuonano spaventose tra le pareti degli scavi, come uno stridulo gracchiare di fantasmi.

– Andiamocene via! – gridi, con un brivido.

– Dov'è finito il tuo senso dell'avventura? – chiede Indy. – Non sei curioso di scoprire cos'è che provoca quell'orrendo schiamazzo?

Senso dell'avventura? Ne hai già avute abbastanza, di avventure, per il resto della tua vita. Ma Indy insiste, e cosí ti tocca seguirlo lungo un cunicolo che s'addentra nelle viscere della collina, in direzione del rumore, per poi sbucare in una gola nascosta tra le rocce: e qui scoprite la fonte di quei lugubri suoni...

Polli!

Una marea di galli e galline starnazzanti!

Indy getta in aria il cappello e scoppia in una fragorosa risata: è la prima volta che lo vedi ridere.

– Questa sarebbe l'antica maledizione! – esclama. – Gli spiriti maligni! Ah! Ah! Polli!

Poi aggiunge: – Forse questo posto era usato come nascondiglio dagli abitanti dell'isola, e col tempo se n'è persa ogni memoria.

– Okay, abbiamo visto, e adesso possiamo andare? – chiedi, con una certa impazienza.

– C'è un problema, però – dice lui, tornando serio. – Sicuramente gli indigeni ci aspetteranno fuori dagli scavi: e non sono proprio amichevoli, se ben ricordi! Dunque, come facciamo a uscircene inosservati... noi, e questo piccolo uccello nero?

Continua a pagina 30.

13

Riprendete il vostro sentiero nella giungla, finché raggiungete una zona di basse colline.

– Guarda! Un'apertura! – gridi, indicando la collina piú alta. – Dev'essere l'imbocco agli scavi!

– Bravo! Meriti un premio – dice Indy. – Andiamo un po' a dare un'occhiata.

Mentre vi accingete a scalare la rupe, avverti un suono terrificante, una via di mezzo tra un ruggito e uno squittio.

Alzi gli occhi verso l'ingresso degli scavi: e ti appare un'enorme creatura pelosa. Anch'essa vi ha individuati: rovescia indietro la testa e lancia il suo orribile urlo.

– Per tutti i diavoli! – borbotta Indy. – Forse sono davvero maledette, le creature di quest'isola!

In quel momento avvista un piccolo cunicolo, scavato un po' piú in basso rispetto all'imbocco principale.

– Infiliamoci dentro, ragazzo – suggerisce.

Vi addentrate nel cunicolo: è buio pesto.

Mentre lentamente gli occhi ti si abituano all'oscurità, percepisci un leggero fruscio all'altezza del viso. E poi vedi di che si tratta!

Un immenso scorpione, avvinghiato alla parete del cunicolo... e sta puntando su di te!

Vai a pagina 60.

14

Vi tuffate precipitosamente lungo la scala che conduce ai ponti inferiori: arrancando nel buio, trovate la cambusa e v'intrufolate dentro. I passi risuonano in coperta e poi sulla scala. Si fermano.

– Non c'è nessuno qui, Brady – dice una voce d'uomo. – Andiamocene. In ogni caso abbiamo quegli altri tre ceffi da interrogare.

– Per me va bene, sergente – risponde Brady.

Il mercantile piomba nel silenzio. Tu e Indy siete rimasti soli. O non è cosí?

Mentre cautamente riaprite la porta della cambusa, avvertite un gemito soffocato: sembra provenire dalla stiva.

– Si direbbe che non siamo i soli clandestini a bordo! – dice Indy, impugnando la pistola. – Andiamo a fare le presentazioni.

Spalancate il portellone della stiva.

Sul pavimento, legati e imbavagliati, ci sono il comandante della nave e gli uomini dell'equipaggio. Vi affrettate a liberarli.

Poco dopo navigate a tutto vapore nell'oceano. Le stelle si riflettono luccicando nelle onde nere: non hai mai visto uno spettacolo cosí fantastico. La vostra destinazione è l'isola di Malekula, nel Mar dei Coralli, a sud-est della Nuova Guinea.

Un viaggio del genere, nel 1933, dura parecchie settimane... specialmente con un piccolo mercantile come il vostro. Ma perché siete diretti in un'isola cosí remota?

Continua a pagina 39.

15

Con uno scatto, balzate via dalla catasta di bagagli. Un'altra pallottola vi fischia sulla testa. Vi mescolate alla fila di passeggeri che sono appena sbarcati dal piroscafo, e Indy si volta a controllare se qualcuno vi segue.

A qualche metro da voi vedi due uomini in impermeabile chiaro: hanno le mani in tasca, ma capisci che sono armati. Scrutano attentamente la folla: vi hanno individuati!

Schizzate attraverso la gente, tagliando in direzione del mercantile.

– Non ce la faremo mai, cosí – dice Indy. – Dobbiamo trovare un'altra soluzione.

In effetti i due inseguitori vi sono alle calcagna!

Accatastate sul molo, davanti al mercantile, si trovano alcune grandi casse di legno, pronte all'imbarco.

– Potremmo nasconderci lí – suggerisci.

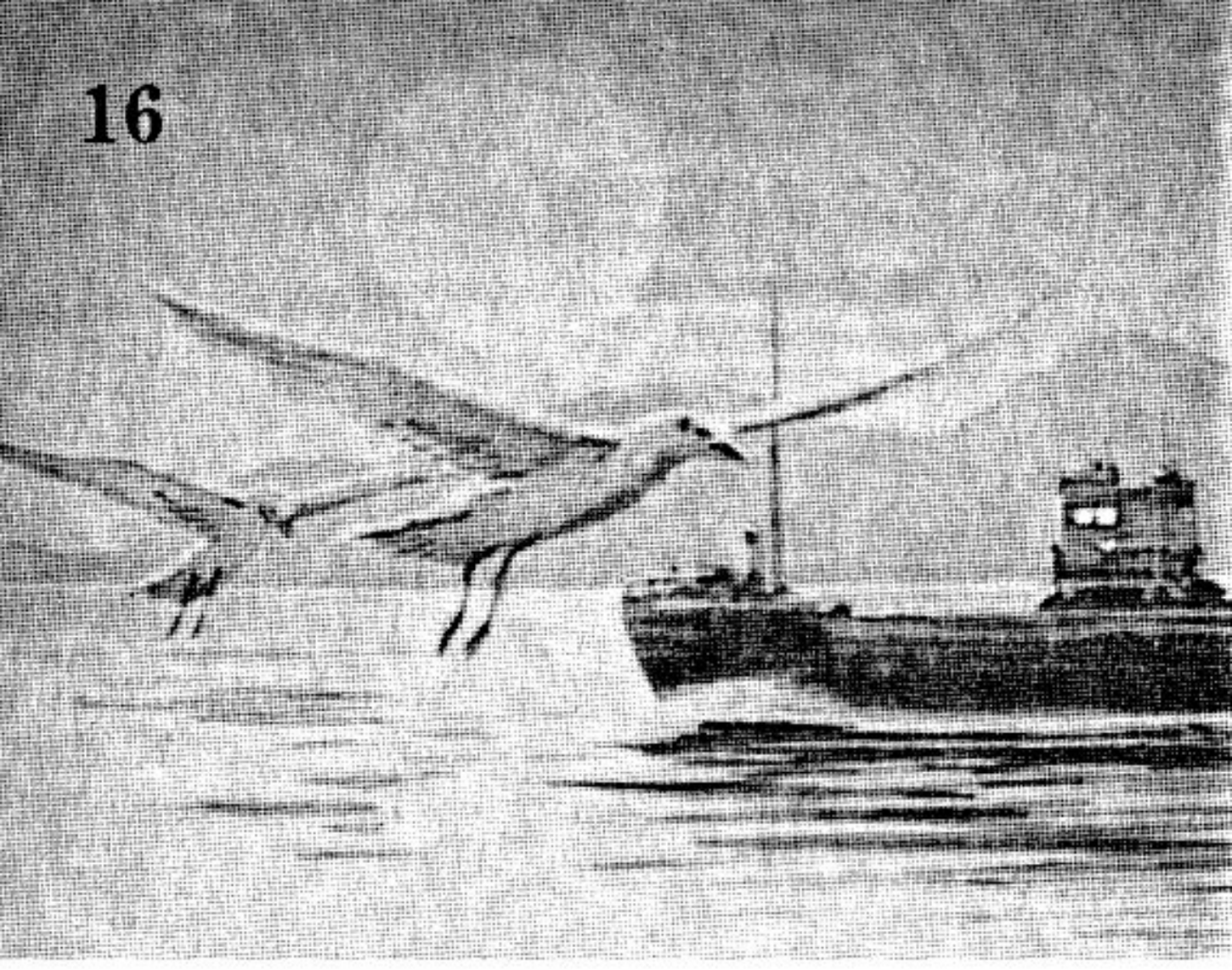
– Perché no? Tanto vale provarci – dice Indy. – Presto le caricheranno sulla nave, e allora dovremmo cavarcela.

Vi acquattate dietro le casse; Indy ne apre una e ti aiuta a entrare, poi rapidamente chiude il coperchio. Ti sistemi come meglio puoi, e intanto senti che Indy è entrato in un'altra cassa.

In silenzio aspettate di essere caricati sul mercantile.

Chissà se i vostri inseguitori si sono accorti della vostra manovra? Verrete scoperti o la farete franca?

Prosegui a pagina 93.



Poco dopo siete a bordo del mercantile, che scoppietta lentamente verso il mare aperto. Solo piú tardi, dopo cena, Indy si decide a spiegarti qual è la vostra destinazione.

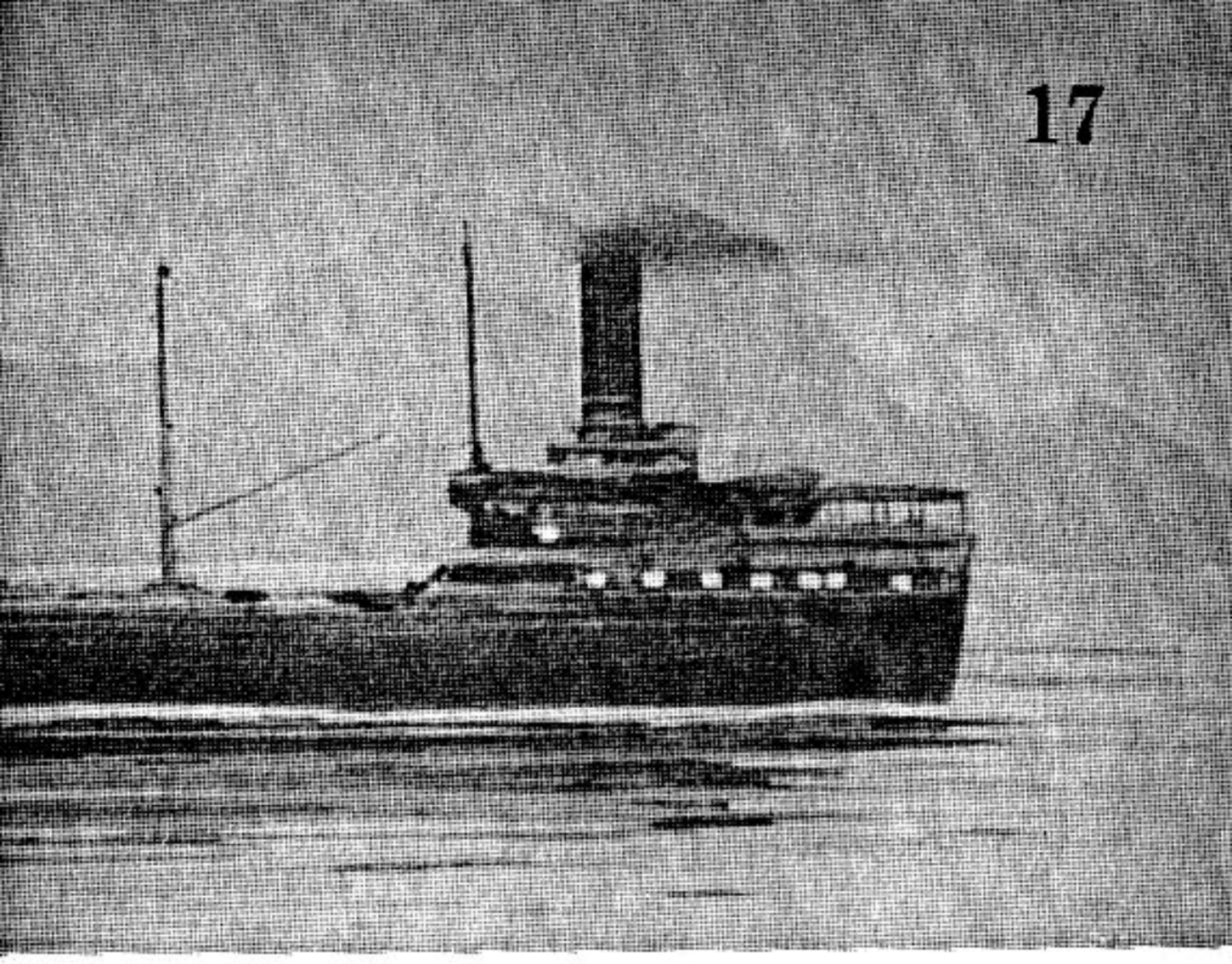
– Andremo in un posto chiamato Isola dell'Orrore – esordisce.

– Credevo che andassimo alle Hawaii, invece!

– Non è quello il suo vero nome – continua Indy, ignorando la tua osservazione. – L'hanno battezzata cosí solo dopo che la gente del luogo si è messa in testa che l'isola era maledetta.

– Oh, la faccenda si fa sempre piú affascinante!

– Ascolta, ragazzo, non è stata mia l'idea di tenerti appiccicato a me – ribatte lui, appoggiandosi al parapetto e fissando il mare. – Se i tuoi genitori sapessero che ti porto con me, mi strozzerebbero!



Un'ondata improvvisa fa bruscamente beccheggiare il mercantile, e vai a sbattere contro il parapetto. – Scusami – dici – ma davvero mi sto divertendo un sacco. Sul serio!

Ti rialzi, massaggiandoti la spalla.

– Bene... – Indy riprende la sua spiegazione. – Il vero nome dell'isola è Malekula. E proprio a Malekula, qualche anno fa, era stata organizzata una spedizione archeologica, sotto la guida del professor Abner Ravenwood, l'uomo che praticamente mi ha insegnato tutto quello che so sull'archeologia.

– E che cosa ha trovato?

– Guai – risponde Indy.

Poi, dopo una pausa, continua: – Il professor Ravenwood era andato a Malekula sperando di trovare i resti di un'antica civiltà sepolta nella giungla. Ma non c'è riuscito. O meglio, dovrei dire, non ne ha avuto la possibilità.

18

– Non capisco – intervieni. – Chi è che glielo ha impedito?

– I malekulani. Con i suoi scavi avrebbe disturbato un antico terreno di sepoltura: gli indigeni erano convinti che avesse liberato gli spiriti maligni, e di conseguenza gettato una maledizione sull'isola. Perciò hanno cacciato via il professore. Anzi, ha avuto una bella fortuna a salvare la pelle! Quello è stato l'unico aspetto fortunato dell'intera spedizione.

– E perché ci torniamo, adesso? – chiedi. – A trovare gli spiriti maligni?

– Niente affatto – dice lui, fissando le acque spumeggianti. – Il giorno stesso del tuo arrivo, mi ha telefonato Marcus Brody, il curatore del National Museum, per dirmi di aver trovato mappe e documenti del professor Ravenwood. A quanto risulta, prima di lasciare l'isola, Ravenwood aveva recuperato una statuetta, una colomba di ebano nero: si tratta di un antico idolo locale, che risale a oltre duemila anni fa. Pensiamo che si trovi tuttora sull'isola. Il mio incarico è di ritrovarlo e affidarlo al National Museum. I guai che abbiamo avuto al porto di New York mi dicono che ci sono altre persone interessate a quella colomba. Ti avverto, ragazzo, potremmo avere la vita difficile!

Continua a pagina 73.

19

V'incamminate lungo uno stretto sentiero che si apre nell'intrico degli alberi; ma dopo qualche tempo, man mano che avanzate, la pista scompare in un groviglio di liane e radici, e vi tocca farvi strada a colpi di machete.

Dopo oltre un'ora di marcia Indy alza gli occhi a esaminare il sole che filtra a stento tra il denso fogliame: – Ehi, aspetta un momento, capitano! – esclama. – Mi pare che stiamo andando nella direzione sbagliata!

Il marinaio si volta di scatto e lo squadra con rabbia: – Non stare a dirmi dove devo andare, capito? – sbraita. – Ricordo questa giungla come ricordo l'occhio che ho perso, e allora taci!

– Okay, okay! – borbotta Indy. – Come vuoi tu!

Continuate la vostra faticosa avanzata nella giungla finché sbucate in una radura: e lí sono rizzate tre tende.

– Be', che succede? – chiede Indy. – Chi è che si è accampato qui?

– Benvenuto, Jones! – esclama una voce familiare. E da una delle tende esce quell'omaccione biondo che aveva cercato di bloccarvi al porto di New York. Puntandovi addosso una pistola, il biondo fa un cenno di saluto a Capitan Jim.

– Grazie, Jim – dice. – Hai fatto un buon lavoro: ci hai consegnato la merce!

Ridacchiando, si rivolge a Indy: – Bene, Jones, ti piacerebbe dare un'occhiata alla colomba d'ebano prima di morire?

Volta a pagina 32.

20

– Voi laggiú – grida l'uomo. – Fermatevi!

Indy solleva la pistola e cerca di prendere la mira.

Zinnnnnnnng!

La pistola gli vola di mano.

L'uomo ha sparato per primo: evidentemente non è animato da sentimenti amichevoli.

Chi è... e che cosa vuole?

Passa a pagina 70.

21

Indy solleva lo staffile e cerca di colpire il professore in fuga: ma Huntington prontamente si scansa e corre a rifugiarsi nell'altra caverna, con Indy alle calcagna.

E ora si trovano nella stanza dei topi! Le bestie lanciano furiosi squittii e convergono in massa sui due intrusi.

Indy si tuffa sul professore, che stramazza a terra lasciando cadere la cassetta. I topi si avventano sui due uomini avvinghiati.

Huntington riesce a divincolarsi, si alza, respinge un topo con un calcio e si guarda disperatamente intorno: a circa due metri da terra, sulla parete di sinistra, c'è una sporgenza che forma una specie di nicchia. Il professore l'avvista, e si precipita ad arrampicarsi.

Indy si libera di alcuni topi e lo segue.

Entrambi si affannano a raggiungere la sporgenza, mentre i topi si affollano alla base della parete accalcandosi l'uno sull'altro: protendono i loro orribili musi e affondano i denti giallastri nei pantaloni dei due uomini.

Indy e il professore s'inerpicano fianco a fianco, indaffarati a trovare gli appigli e a scacciare i topi.

– I miei uomini dovevano ucciderla al porto di New York! – strilla Huntington con gli occhi iniettati d'odio. – E ora lo farò io!

Cerca di colpirlo con un pugno, ma Indy si appiattisce contro la parete e lo ricambia con un calcio violentissimo.

Con un urlo straziante, Huntington stacca le mani dal muro, e cade...

È l'ultimo urlo della sua vita.

In un attimo il suo corpo viene sepolto da

una massa di topi inferociti. Volti le spalle: lo spettacolo è troppo spietato per poterne sopportare la vista.

Indy fa schioccare lo staffile: il rumore sembra allarmare le bestie.

Indy insiste, piú e piú volte, e i colpi echeggiano rumorosamente tra le pareti. Ora sono i topi a essere spaventati: squittendo di paura, si assiepano in fondo alla caverna.

Indy balza a terra e s'avvicina al forziere: un altro colpo di staffile, e altri topi si danno alla fuga.

Indy s'inginocchia e comincia a lavorare febbrilmente sul coperchio della cassetta.

23

Nell'improvviso silenzio, i topi strisciano di nuovo verso di lui. E di nuovo Indy deve ricorrere allo staffile. Finalmente riesce ad aprire il coperchio...

Il forziere è vuoto!

Il professor Huntington è morto per niente.

Continua a pagina 44.

24

Continuate a correre, esplorando un'infinità di cunicoli. Indy sembra arrendersi: – Hanno fatto piazza pulita – borbotta.

– Come facciamo a uscire? – chiedi, mentre echeggiano i passi dei vostri inseguitori.

– Non ne ho idea! – mormora Indy.

Improvvisamente risuona una voce: – Sono andati da questa parte! Svelti, per di qua!

– Lasciamo perdere gli esplosivi – grida Indy. – Corri piú in fretta che puoi!

Vi lanciate al galoppo, ma il terreno è umido e scivoloso, e a un certo punto incespichi e cadi.

– *Ouch!* – strilli. – La caviglia!

– Alzati! – ordina Indy. – Siamo nel tunnel principale, forse ce la facciamo.

La caviglia ti fa un male tremendo, ma in qualche modo riesci a proseguire la corsa. I passi dei contrabbandieri sembrano attenuarsi.

– Credo che ci abbiano di nuovo persi – bisbiglia Indy. – Ehi, aspetta! Che cosa...

C'è una breve sporgenza, nella parete di roccia: Indy alza il braccio e tira giú un piccolo oggetto nero. – La colomba! – esclama. – Incredibile! Deve averla nascosta qui Ravenwood, prima di partire. Potrebbe davvero essere il nostro giorno fortunato, dopo tutto!

Già... ma sarete altrettanto fortunati da sfuggire agli inseguitori e uscire dal tunnel?

Se il giorno in cui leggi questo libro è lunedí, mercoledí o sabato, volta a pagina 80.

Se invece è martedí, giovedí, venerdí o domenica, passa a pagina 56.

– Anche tu vuoi farmi perdere le staffe? – strilla, furibondo: ti si a incontro, con uno sguardo allucinato nell'occhio sano.

– Su, cerchi di calmarsi, andiamo! – riesci a balbettare, indietreggiando. Speri di sentire Indy, ma l'unico rumore è lo sciabordio dell'acqua contro i piloni del pontile.

– Forse anche tu hai bisogno di una bella nuotata! – urla Jim, cercando di afferrarti.

In quel momento Indy s'inerpica sul molo, grondante. Senza una parola, lo prende per le spalle, lo solleva da terra e lo catapulta in mare.

Il capitano piomba in acqua con un tonfo, e subito comincia a strillare, spaventatissimo.

– Aiutami, Jones, aiuto! Lo sai che non me la cavo molto a nuotare!

Indy lo ignora: – Vedrai che si arrangerà anche da solo – ti borbotta, con aria decisamente seccata. Vi dirigete alla piccola imbarcazione che vi trasferirà a Malekula.

Che cosa vi attenderà nell'isola maledetta, in quella che è stata battezzata Isola dell'Orrore?

**Se vuoi scoprirlo,
passa a pagina 10.**

26

– Continua a correre, ragazzo! Non fermarti! – grida Indy.

Il poliziotto solleva la pistola.

Senza rallentare, Indy si avvicina a un gigantesco barile di petrolio posato sul ciglio del molo: lo rovescia, e con un forte spintone lo fa rotolare verso il poliziotto. Il barile gli piomba addosso, facendogli sfuggire di mano la pistola; Indy si china a raccattarla, sempre correndo, e in un attimo salta a bordo del mercantile. Poco dopo anche tu atterri sul ponte dell'imbarcazione.

– E adesso bisogna far partire in fretta e furia questa carretta! – grida Indy.

Silenzio.

Improvvisamente, dalla cabina del comandante, sbucano tre uomini mascherati, armi in pugno.

– Dove diavolo credete di andare? – chiede uno di loro.

Continua a pagina 53.

27

Una figura d'uomo si staglia controluce, all'imbocco del tunnel: in mano regge un fucile, puntato su di voi.

– Svelto... rientriamo! – dice Indy. – Al buio non potrà colpirci tanto facilmente!

Con un precipitoso dietro-front, schizzate di nuovo all'interno del cunicolo; l'uomo fa fuoco, ma vi manca. Continuate a correre, infilando pci un tunnel laterale, ancora piú stretto; echeggiano altri spari, ma appaiono sempre piú fiochi. Avete fatto perdere le tracce... per il momento!

Sentite la voce dell'uomo che chiama gli altri.

– Non c'è tempo da perdere! – ansima Indy. – Dobbiamo pensare a... – si blocca a metà frase. – Trovato! C'è un solo modo per uscire di qui, ragazzo! – continua. – Il professor Ravenwood deve aver lasciato in giro una cassa di esplosivi; li usava per gli scavi. Se riusciamo a trovarli, possiamo aprirci la strada a suon di botti...

Ma quello è un vero e proprio labirinto di cunicoli, uno piú stretto e tortuoso dell'altro!

Riuscirete mai a trovare gli esplosivi?

È solo questione di fortuna... e allora tanto vale affidarsi al caso.

Scegli un numero da 1 a 10.

Se il numero è 1, 3, 4, 8 o 9,
volta a pagina 34.

Se invece il numero è 2, 5, 6, 7 o 10,
passa a pagina 24.

28

– Sicché il nostro biondo amico è morto per niente! Per un oggetto falso! – mormora Indy, scuotendo la testa.

– Non ci credo! – urla Capitan Jim, correndo verso Indy. – Proprio non ci credo!

Improvvisamente Indy lo afferra per le spalle, chiudendolo in una morsa: – E ci credi se ti dico che sto per spezzarti il collo? – ringhia.

– Co... cosa? – balbetta Jim, a corto di fiato.

Indy rafforza la presa.

– Volevi fregare il biondo, eh, Jim? Volevi farti pagare da lui, e poi vendere per conto tuo la *vera* colomba d'ebano. Sei l'unico che conosce bene l'isola, e solo tu potevi sapere dov'era nascosta la colomba. Hai corrotto i malekulani perché non interferissero. E una volta partito il biondo, pensavi di andare a recuperare la vera statuetta, non è così? – dice Indy, stringendogli il collo. Il marinaio ha la faccia paonazza, e l'occhio sano sembra schizzargli dall'orbita.

– Sei davvero in gamba, Jones – farfuglia l'uomo; con uno sforzo disperato si divincola dalla presa e si china a raccattare il suo machete.

– Indy... attento! – gridi.

Salta a pagina 55.

29

Finalmente raggiungete il fondo del misterioso pozzo: l'atterraggio è di quelli da fracassare le ossa.

– *Ouch!* – geme Indy. – Se non altro le sabbie mobili erano morbide!

Si alza, massaggiandosi la schiena, e comincia a esplorare nel buio della fossa.

– Dove siamo? – chiedi, mettendoti lentamente in ginocchio. – Sembra una specie di cunicolo.

– Già. Credo che faccia parte dei vecchi scavi del professor Ravenwood – dice Indy. – Penso proprio che siamo piombati esattamente dove volevamo andare!

V'incamminate lungo il cunicolo: man mano che procedete, l'aria si fa sempre piú irrespirabile e c'è un continuo franare di terriccio e polvere, che vi costringe a tenere gli occhi chiusi.

Procedete praticamente alla cieca, brancolando tra quelle umide pareti. A un certo punto l'ambiente sembra farsi piú spazioso: apri gli occhi, e ti trovi in un'ampia caverna.

– Cos'è quella specie di rumore? – chiedi, allarmato. – E quella specie di raspare?

Percepisci qualcosa che ti guizza tra i piedi; qualcosa che ti si arrampica sulle gambe. Lentamente i tuoi occhi si abituano alla penombra, e guardi a terra, cercando di capire di che si tratta.

Il pavimento sembra fremere, ribollire, sobbalzare!

Continua a pagina 33.

30

Quando siete ormai a un passo dall'imbocco principale degli scavi, Indy ti fa cenno di fermarti. Vi acquattate a sbirciare fuori: effettivamente tutta una folla di indigeni si è radunata ai piedi della collina. – Mi è venuta un'idea – dice Indy. – Proverò a intavolare delle trattative.

Esce allo scoperto. Dalla folla si leva un grido di sorpresa, che presto diventa un ruggito di rabbia: e gli indigeni cominciano a risalire la collina. – Non mi pare tanto promettente, come inizio – commenta Indy, osservando la loro avanzata.

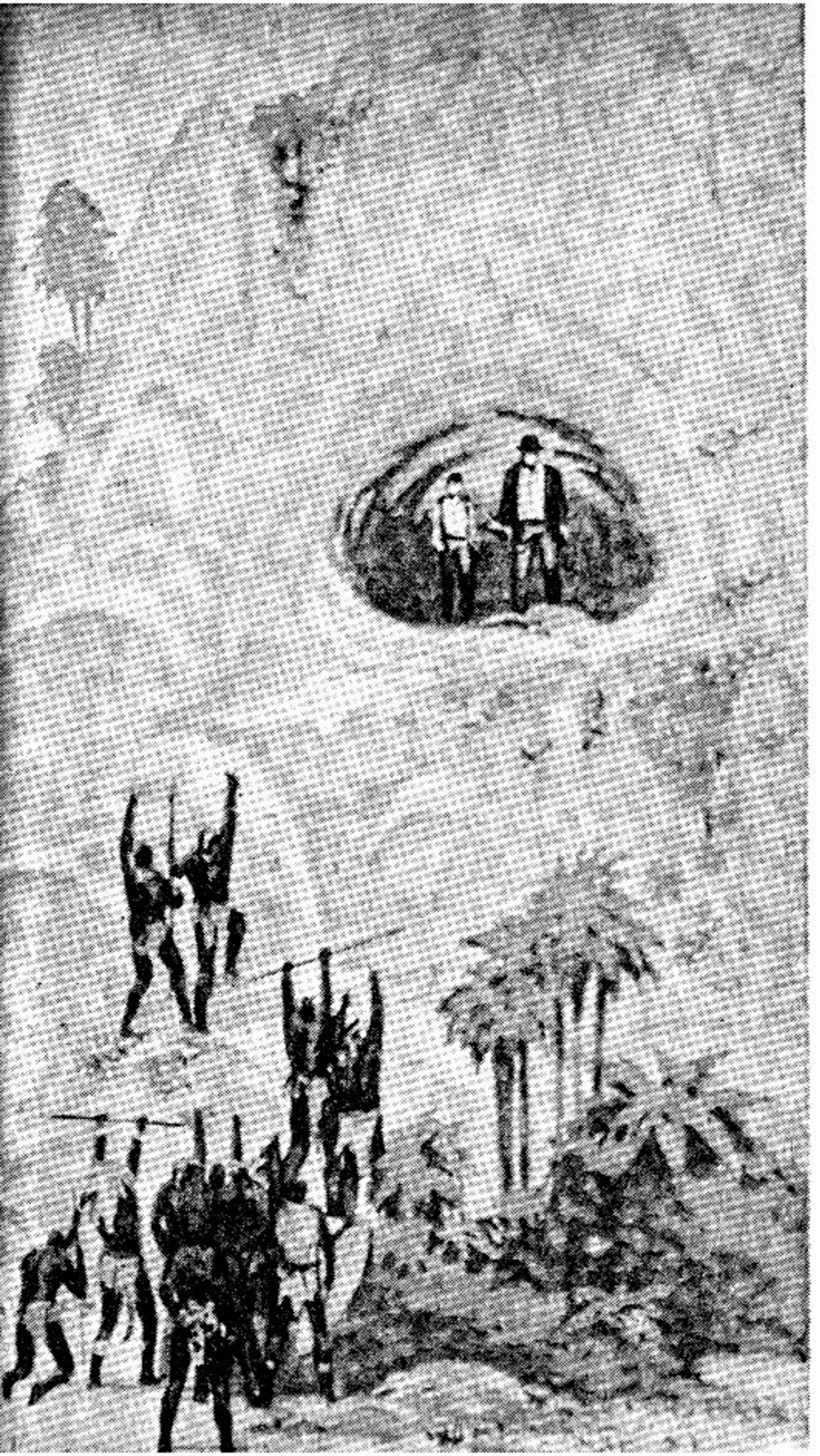
Man mano che si avvicinano, notano la colomba d'ebano che Indy tiene fra le mani: si fermano, e cominciano a mormorare tra loro. Poi il mormorio diventa uno scroscio di applausi, forti e gioiosi, che echeggiano per miglia e miglia tra le colline!

Tu e Indy siete gli eroi dell'isola, per aver affrontato i demoni delle nere caverne, per avere sfidato la maledizione di Malekula, per aver rimosso la colomba d'ebano, simbolo del male per questo popolo della giungla.

A Indy viene un'improvvisa ispirazione, e torna all'interno degli scavi; poco dopo ne riemerge, spingendo davanti a sé centinaia di polli schiamazzanti: il suo regalo ai malekulani.

Gli indigeni vi promettono di riportarvi in Nuova Guinea, dove riprenderete il vostro lungo viaggio di ritorno: ma prima dovete passare la giornata con loro a festeggiare... con un lauto banchetto a base di pollo arrosto!

Fine



32

L'uomo allunga la pistola a Capitan Jim.

– Tienili a bada – ordina. – Ti concederò un momento a tu per tu con il tesoro, Jones. E poi, mi rincresce dirlo, ma sarà finita per te e per il ragazzo!

Entra nella tenda per prendere la colomba d'ebano.

– Spiacente, Jones – dice Capitan Jim. – Ma devo pur campare!

Indy si acciglia ma non dice niente.

Poco dopo il biondo riemerge dalla tenda, tenendo in mano la colomba.

– Non è una bellezza? Ben due musei mi hanno offerto una lauta ricompensa per questa meraviglia, Jones – dice. – Sicché capirai benissimo perché non potevo lasciarti venir qui prima di me... E capirai altrettanto bene perché non posso lasciarti vivo. Ma non preoccuparti, amico mio: non sarà una morte noiosa, la tua. Ho fatto del mio meglio per renderti la cosa molto, molto interessante! Ah! Ah!

Solleva un lembo della seconda tenda, rivelando una grossa gabbia: con una risata diabolica, spalanca lo sportello della gabbia... e con un ruggito balza fuori un'enorme pantera nera!

Prosegui a pagina 41.

Ma ti accorgi con orrore che non è il pavimento che si muove: sono i suoi abitanti, sono gli abitanti della caverna che guizzano tutt'intorno...

Migliaia e migliaia di topi!

Topi che ti strisciano sulle scarpe, topi che ti si aggrappano ai pantaloni, topi che cascano dal soffitto e ti piombano sulle spalle! Cominci a menare calci furiosi: per un attimo le bestie sembrano ritirarsi, ma poi riprendono l'attacco.

– Spara, Indy! Uccidili! Spaventali! Fa' qualcosa! – strilli, in preda al terrore. Spazzi via un altro topo che ti si è inerpicato sul petto, e ti scansi a evitarne un altro che sta per piombarti sul collo.

– Resta calmo, ragazzo – dice Indy. – Guardali fisso, senza agitarti; camminaci sopra. Se riesci a non farti prendere dal panico, loro non ti attaccheranno. Vedrai che ce la faremo a uscire da questa caverna!

– No! Non può funzionare! – gridi.

Eppure bisogna trovare un modo per allontanarsi da questa caverna infestata di topi. Ma quale?

Tocca a te decidere.

Convincere Indy a sparare per spaventare i topi?
Passa a pagina 71.

Far finta di niente, e con la massima freddezza attraversare la caverna?
Vai a pagina 100.

Continuate freneticamente ad avanzare, brancolando nel buio, mentre alle vostre spalle le voci si fanno sempre piú incalzanti, sempre piú rabbiose...

A un certo punto il tunnel sfocia in una piccola stanza. Frettolosamente Indy accende un fiammifero: è il deposito degli esplosivi!

– Eccoli! – esclama. Apre una cassa e prende alcuni candelotti di dinamite.

– Fermi dove siete! – grida una voce, e irrompono nella stanza cinque uomini armati, seguiti da altri quattro contrabbandieri.

– Giú i fucili, o faccio saltare l'isola! – urla Indy. Gli uomini lo guardano fisso, incerti se stia bluffando o se faccia sul serio; con calma, Indy accende un fiammifero e lo avvicina alla miccia.

– Via di qui! Quello è matto! – strilla il capo

dei contrabbandieri, e il gruppo se la squaglia a tutta velocità. Sulla faccia di Indy si apre un sorriso di trionfo, che improvvisamente diventa una smorfia d'orrore: – Oh no! Senza badarci ho dato fuoco alla miccia! – grida, sbattendo a terra il candelotto.

Subito schizzate via dalla stanza.

La paura vi mette le ali ai piedi, e in un attimo raggiungete l'imbocco del tunnel... la luce del giorno! E in quel preciso momento la dinamite esplode, innescando una serie di scoppi fragorosi: l'intero deposito salta in aria.

Ancora scossi, raggiungete la motobarca e riprendete la via del ritorno: vivi... ma a mani vuote.

Prosegui a pagina 83.

36

– Sono solo una trentina – dice Indy, esaminando il gruppo di indigeni che avanza verso di voi. – Dovremmo farcela. Forza, diamoci sotto!

Impugna lo staffile e lo tiene sollevato in aria, pronto a saettare.

– Uhm... e io cosa dovrei fare? – chiedi, rabbrividendo, un po' per la tensione, un po' per gli abiti bagnati.

– Tu corri in quella macchia d'alberi in fondo alla spiaggia – dice lui. – Intanto io cercherò di tenerli a bada. E poi ti raggiungerò. Vedrai che una volta nella giungla faremo perdere le tracce!

Parti al galoppo e in un lampo raggiungi gli alberi che s'incurvano sulla sabbia: ti acquatti a osservare.

Indy fa schioccare lo staffile davanti a sé, ma gli indigeni continuano ad avanzare imperterriti: evidentemente sanno che Indy non ha grandi probabilità di farcela, contro di loro.

Crack. Crack. Crack-crack-crack! Colpi di fucile!

Gli indigeni non hanno fucili! Ma allora chi è che sta sparando?

Prosegui a pagina 49.

– Non ci serve il loro aiuto! – interviene uno dei mercenari. – Abbiamo la mappa, no? E domattina ci porterà dritti dritti al nascondiglio della colomba. Direi di far fuori questi due prima che ci procurino altri fastidi.

– Okay! – approva il capo.

Esplodono gli spari dei fucili, interrompendo il notturno silenzio della giungla. Un lampo ti attraversa la mente: è stata una decisione infelice, quella che hai preso. Quando c'è di mezzo Indiana Jones, è sempre meglio agire piuttosto che aspettare.

Ma disgraziatamente questo pensiero arriva troppo tardi!

E cosí la tua avventura si conclude con una brusca, penosissima...

f i n e !

38

– Indietro! – urla Indy. – Indietro o sparo!

Il villoso gigante si blocca, arretra di qualche passo: poi solleva una zampa e si toglie la grottesca maschera che gli copre il viso.

– Ti conosco? – chiede l'uomo.

– Higgins! – esclama Indy. – Ma come diav...

– Sei tu, Jones? – lo interrompe l'uomo, e un ampio sorriso gli attraversa la faccia. – Perché ci hai messo tanto? Sono cinque anni che mi trovo intrappolato in questo buco!

– Ma perché? – chiede Indy. – E com'è che ti sei procurato quel brutto costume da orso?

– Quando i malekulani hanno costretto Ravenwood alla fuga, io ero in fondo ai cunicoli, e non mi hanno preso. Sono sempre rimasto tra queste colline: se mi avessero visto, sicuramente mi avrebbero linciato – spiega Higgins. – E mi sono vestito cosí per impaurirli, per tenerli alla larga dagli scavi: non solo per proteggere me, ma la colomba d'ebano! Sapevo che Ravenwood sarebbe tornato a prenderla... e a prendere me!

– Ma allora... hai trovato la colomba? – chiede Indy.

– Vieni, te la faccio vedere – dice Higgins, avviandosi verso il fondo della caverna.

V'incamminate dietro di lui. Ma all'improvviso avverti un forte brontolio.

Alzi gli occhi: il soffitto sta per crollare!

Passa a pagina 50.

39

Indy passa ore intere appoggiato al parapetto della nave, col cappello inclinato sulla nuca, a fissare in silenzio l'orizzonte. Oppure si rinchiude in cabina, a consultare libri e vecchi documenti.

Un giorno, dopo circa due settimane di navigazione, si decide finalmente a spiegarti le ragioni di quel vostro lungo viaggio.

– Alcuni anni fa il professor Abner Ravenwood ha organizzato una spedizione archeologica nell'isola di Malekula – comincia. – Sperava di trovare i resti di un'antica civiltà, sepolta nella giungla. Ma ha fallito.

– Perché? Che è successo? – chiedi.

– Gli indigeni locali l'hanno cacciato via, perché, secondo loro, coi suoi scavi aveva riportato alla luce gli antichi spiriti maligni. Cosí Ravenwood e i suoi assistenti sono dovuti fuggire in fretta, per non essere uccisi. Da allora ben pochi hanno visitato l'isola. La gente del luogo insiste a dire che Malekula è maledetta, che è infestata da misteriose creature, e che gli spiriti maligni si sono insediati in quel che è rimasto degli scavi. Ha perfino ribattezzato l'isola: ora viene chiamata l'Isola dell'Orrore.

– Gran bel posto da visitare! – commenti. – E perché adesso ci stiamo andando *noi*?

– Un attimo, ci sto arrivando! – dice Indy.

Passa a pagina 42.

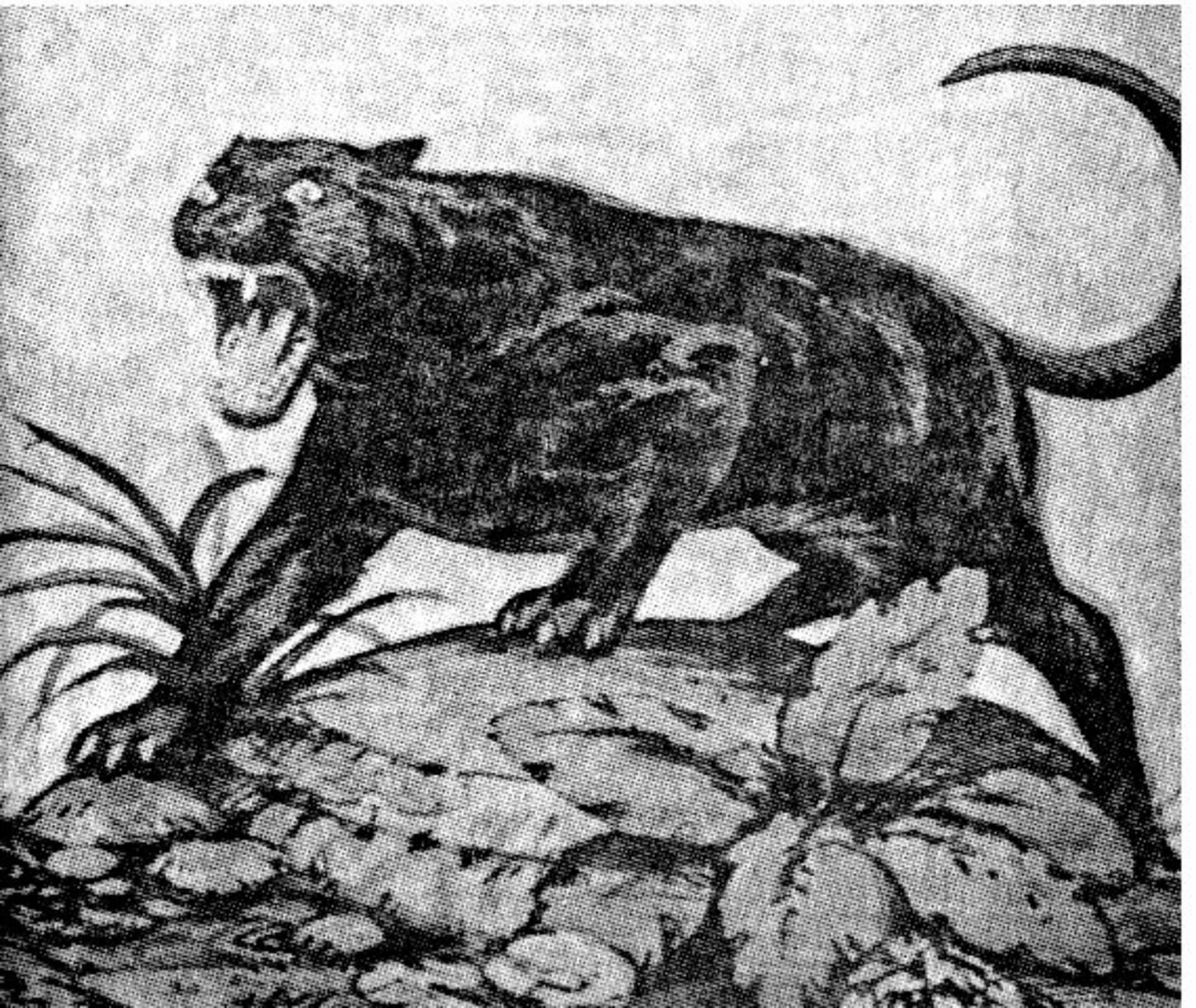
– Il mio caro animaletto ha tanta fame, Jones. Sono tre o quattro giorni che non mangia... – l'uomo scoppia di nuovo a ridere.

La pantera avanza ringhiando ferocemente, con gli occhi puntati prima su te, poi su Indy. Ma in quel momento ti accorgi che il biondo ha commesso un grosso sbaglio: non ha sottratto a Indy né lo staffile né la pistola!

In che modo potrà Indy difendersi? Quali delle sue armi sarà piú opportuno usare?

Lo staffile? Passa a pagina 81.

La pistola? Torna a pagina 7.



42

Il mercantile continua tranquillo il suo viaggio, sollevando vortici di spuma bianca nell'acqua. Indy si appoggia al parapetto, srotolando e arrotolando tra le mani il suo staffile, e continua:

– Poco dopo il tuo arrivo, ho ricevuto una telefonata di Marcus Brody, il curatore del National Museum di New York; mi ha detto di aver trovato mappe e documenti di Ravenwood. Sembra che il professore, prima di lasciare Malekula, abbia fatto una scoperta favolosa: un'antica scultura in ebano che raffigura una colomba. Un idolo adorato dagli antichi abitatori dell'isola, piú di duemila anni fa. È un oggetto dal valore incalcolabile. E si trova tuttora a Malekula.

– Sicché ti ha dato l'incarico di recuperarlo e affidarlo al National Museum? – chiedi.

– Sicuro, e impedire che cada nelle mani di certi buffoncelli che vogliono pizzicarlo. Stammi bene a sentire, la faccenda potrebbe essere molto pericolosa – aggiunge, assumendo un'espressione seria. – Se i tuoi genitori sapessero che ti ho portato con me...

Improvvisamente la vostra conversazione è interrotta dalla voce del comandante: – Piú in là di cosí non posso andare, Jones – dice.

All'orizzonte si profila la sagoma di un'isola: è Malekula! – Ma non ci sono bassi fondali, in quelle acque – obietta Indy. – Può tranquillamente accostare!

– Ma *non* intendo farlo – insiste il comandante. – Quell'isola è maledetta...

Prosegui a pagina 62.

43

Lentamente, molto lentamente, allungandoti con tutte le tue forze, ti protendi in avanti: i sottili fili d'erba si trovano a pochi centimetri dalla tua mano.

– Sei ancora in fase di crescita, ragazzo – dice Indy. – Mi pare proprio il momento giusto per crescere un altro po'!

Ci riprovi: ancora uno sforzo, allunghi il braccio, protendi la mano, le punte delle dita sfiorano il ciuffo d'erba, lo toccano...

Lo afferrano!

E adesso tira... tira!

Tiri con tutte le tue energie, e ti ritrovi in mano l'intero ciuffo d'erba: nel terreno molle, le sue fragili radici non hanno tenuto.

– Oh no! – esclami, con la voce arrochita dallo sforzo. – Siamo al punto di partenza!

– No, ti sbagli – mormora Indy. – Guardati intorno.

Alzi gli occhi, e scopri che siete accerchiati dall'esercito di indigeni.

Vi salveranno... o vi lasceranno sprofondare nelle sabbie mobili?

Continua a pagina 52.

44

– A questo punto c'è una lezione da imparare, suppongo – dice Indy, stiracchiando un sorrisetto ironico – ma non ho il tempo di scoprire quale sia. Gli uomini di Huntington devono essere qui in giro, e non ho nessuna voglia di incontrarli.

Lasciate la caverna e vi addentrate negli altri cunicoli degli scavi: dopo un'ora di esplorazioni entrate nell'ennesima stanza sotterranea, e tutti e due avvistate nello stesso momento l'oggetto della vostra ricerca.

– Eccola! – esclami, indicando una specie di altare in terra, eretto al centro della stanza: e sopra è piazzata la colomba, perfettamente scoperta e incustodita!

Impulsivamente fai per lanciarti a prenderla.

– Fermati! – bisbiglia Indy.

Improvvisamente tre uomini armati irrompono nella caverna. – La colomba! – grida uno dei tre, indicando la statuetta. Non vi hanno ancora visti.

– Bene, Monty, questo non è quel che si dice un uccel di bosco!– ridacchia un altro.

– Già... è un uccel di grotta! – sghignazza Monty.

– Chiudete il becco, voi due, e spicciamoci a prendere quella colomba, piuttosto! – sbraita il primo uomo con impazienza. I tre corrono in mezzo alla caverna.

Indy non batte ciglio, e resta fermo ad aspettare. Perché non fa qualcosa? Perché lascia che quei tre prendano la colomba?

Passa a pagina 58.

Huntington corre via, sforzandosi di reggere contemporaneamente cassetta e pistola. Ma Indy resta fermo: ha subito intuito perché gli avevi detto di aspettare.

Un attimo dopo sentite l'urlo straziante del professore: è andato a infilarsi dritto dritto nella caverna dei topi!

Per qualche minuto le sue grida d'orrore echeggiano nel cunicolo: e poi ripiomba il silenzio.

Poco dopo tu e Indy sbirciate dal varco della parete: le orrende creature hanno divorato Huntington, e ora si assiepano sul forziere, in cerca di qualcos'altro da mettere sotto i denti.

– La colomba è tutta nostra – dice Indy. – Se riusciamo a prenderla!

– Mi rifiuto di tornare là dentro! – esclami.

– Già... neanche a me piace l'idea. Eppure dobbiamo recuperare quella cassa! Non hai per caso un bel paio di trampoli?

Ti viene un'improvvisa ispirazione: – Perché non usi lo staffile a mo' di lazo? – suggerisci.

– Buona idea, ragazzo!

Fa schioccare in aria lo staffile un paio di volte: i topi lasciano precipitosamente il forziere e si rifugiano ai piedi della parete. Indy prende la mira...

Fwaaaapppp!

– Mancato! – borbotta. – Non è tanto facile come sembra.

Dovete pur trovare un modo per recuperare il vostro tesoro! Ci riuscirete?

Passa a pagina 48.

– Adoro rinfrescarmi con una bella nuotata, prima di pranzo – dice Indy, emergendo dall'acqua – specialmente se non sono *io* il pranzo! Peccato che tu non abbia la macchina fotografica, ragazzo. Avresti delle fantastiche istantanee da esibire a mamma e papà!

– Vuoi scherzare? – esclami. – Se i miei sapessero che cosa sto facendo in questo momento, mi ucciderebbero!

– Non parlare di uccisioni – sospira Indy. – Ci tocca ancora affrontare nemici ben peggiori di quei coccodrilli affamati.

È ormai sera. Il sole sembra tramontare in una manciata di secondi, e subito sprofondate nel buio. Riprendete la marcia lungo le tortuose rive del fiume, e lentamente la giungla si dirada, aprendosi in una serie di basse colline erbose. Una grande luna guida i vostri passi, e improvvisamente vedi l'imbocco nero di un tunnel scavato sul fianco di una collina.

Gli scavi del professor Ravenwood!

– Ci siamo, ragazzo! – dice Indy, asciugandosi la fronte col dorso della mano. – In casa non c'è nessuno, si direbbe.

Be', ha torto. Si sente un rumore di passi, e un'alta figura emerge dall'ombra, avanzando verso di voi. Indy impugna la pistola.

Deve sparare, oppure no?

Se pensi che Indy debba sparare, passa a pagina 20.

Se pensi che sia meglio aspettare, volta a pagina 70.

48

Fwaaaappp!

Sibilando, lo staffile si srotola nell'aria...

– Mancato di nuovo! – ringhia Indy. Riprova ancora: e questa volta lo staffile s'avvolge intorno alla cassa. Indy cerca di tirarla verso di sé, ma quella non si sposta di un millimetro; e intanto i topi ritornano alla carica.

– Dammi una mano – chiede Indy. Unendo le forze, riuscite a spostarla di un centimetro. Un altro centimetro. E adesso sta strisciando lentamente verso di voi: ce l'avete fatta! Un ultimo strattone, e il forziere è davanti ai vostri occhi: lo trascinate oltre il fossatello, al sicuro dai topi.

Indy apre il coperchio e infila il braccio.

– Missione compiuta! – esclama con un sorriso di trionfo: in mano regge la colomba d'ebano. – E ora ci resta un ultimo problemino!

– Già... uscire dall'isola – mormori.

– Bene, diamoci da fare – dice. – Che ne pensi di cercare un'altra via d'uscita e lasciar perdere i topi?

– L'idea non è male!

Esplorando i cunicoli, riuscite finalmente a trovare un altro imbocco agli scavi; riemergete alla luce del giorno: e là, ai piedi della collina, vedete dozzine di indigeni armati, che vi aspettano.

Non appena vi avvistano, sollevano minacciosamente le armi.

Ti senti paralizzare dal terrore...

Vai a pagina 91.

Improvvisamente irrompe dalla giungla una mezza dozzina di uomini in uniforme verde, armati di fucili automatici: gli indigeni sono colti di sorpresa, e due di loro cadono sotto il fuoco delle armi.

Ma poi reagiscono e cominciano a bersagliarli con le loro frecce. Tu e Indy non aspettate di vedere l'esito della battaglia e vi gettate fra gli alberi, addentrandovi rapidamente nell'oscurità della giungla, in un groviglio di erbe e liane.

– Che erano quelli? – chiedi a Indy, sempre correndo.

– Probabilmente mercenari – risponde lui, senza fermarsi. – Scommetto che sono stati assoldati da qualcuno che vuole impadronirsi dell'idolo.

Poco dopo raggiungete la riva di un fiume.

– In base alla mappa, dovremmo raggiungere gli scavi di Ravenwood seguendo il corso del fiume – dice Indy. Si guarda intorno: nascosta sotto un cespuglio, sulla riva sabbiosa, c'è una piccola canoa.

– Prendiamola – suggerisce Indy. – Faremo certamente piú in fretta che non a piedi.

– No... preferisco camminare – obietti. – Ne ho abbastanza di viaggi acquatici. E forse saremo piú al sicuro, nella giungla!

Allora, come intendi procedere?

**Se decidi per la canoa,
passa a pagina 96.**

**Se scegli di andare a piedi,
volta a pagina 61.**

50

Higgins rimane paralizzato dal terrore, mentre tu cerchi rapidamente di guadagnare l'uscita.

– Non fermarti, Higgins! – grida Indy. – Prendi la colomba e corri via!

Raccatta una grossa trave di legno, residuo dei materiali di scavo, e la puntella contro il soffitto: sembra funzionare.

– Spicciati! Non terrà per molto! – strilla Indy, mentre grumi di terriccio gli franano intorno.

– L'ho presa! – grida Higgins.

– Okay, e adesso via! – urla Indy.

Precipitosamente raggiungete un varco in fondo al cunicolo e sbucate all'aperto.

– Grazie mille per aver fatto il lavoro al posto nostro! – esclama una voce. – E adesso potete pure allungarci la colomba!

Davanti a voi ci sono i mercenari in uniforme verde, coi fucili puntati...

Continua a pagina 101.

– Dov'è che andate cosí di corsa? – chiede il poliziotto, piantandosi davanti a voi.

Prima che possiate rispondere, echeggia un altro sparo. Il poliziotto si volta a guardare e subito schizza all'inseguimento di due uomini in impermeabile chiaro che corrono verso la folla dei passeggeri.

– Questa è fatta! – commenta Indy. – Sbrighiamoci a raggiungere il mercantile prima di incappare in qualcun altro che vuole farci fuori!

– Non cosí in fretta, Jones! – grida una voce alle vostre spalle. – I miei uomini hanno fatto un buon lavoro. Ora non c'è piú nessuno in giro, tranne te... e me!

– Adesso non ho proprio tempo! – dice Indy, voltandosi verso un omaccione dai capelli biondi e ondulati. – Siamo diretti alle Hawaii per una piccola vacanza e...

– So dove sei diretto, Jones – ribatte l'uomo, piantandogli una pistola tra le costole. – Ma non ci andrai. Certi miei amici mi hanno pagato profumatamente per dirottarti da qualche altra parte.

– Oh be', si può andare in Florida – replica Indy, cercando di allontanare la canna della pistola. – Dicono che è fantastica, in questo periodo dell'anno!

– Avevo in mente un'altra destinazione – sogghigna il biondo. – Il fondo dell'oceano! Muoviti. Anche tu, ragazzo. Da questa parte.

Ti vengono i brividi...

Torna a pagina 6.

52

Gli indigeni si limitano ad osservarvi in silenzio, mentre continuate ad affondare: hai il mento che ormai sfiora la melma. Li senti mormorare tra loro.

– Per favore, aiutateci! – implori debolmente. Cerchi di sollevare un braccio, ma non ci riesci.

Finalmente si decidono: tenendosi l'un l'altro, formano una catena umana. Vi afferrano entrambi, e lentamente, lentamente, vi tirano fuori dalle sabbie mobili. Poi vi conducono al loro villaggio, vi legano mani e piedi con liane robuste e vi scaraventano in una piccola, buia capanna.

– Forse dovevamo chiedere una camera con vista – borbotta Indy, aguzzando gli occhi a esplorare la stanza.

– Che cosa pensi che ci faranno? – chiedi.

– Niente, se riesco a trovare una soluzione. Questa mi pare una baracca degli attrezzi, e quell'ombra nell'angolo ha tutta l'aria di essere una zappa. Se solo riesco a raggiungerla, potrei usarla per tagliarmi le liane dai polsi.

Faticosamente Indy striscia vicino alla zappa, e comincia a strofinare le corde contro la lama: poco dopo ha le mani libere. Si slega i piedi e poi slega anche te.

– E adesso che facciamo? – chiedi.

– Adesso ci leghiamo di nuovo – dice. – E aspettiamo che vengano a prenderci.

Ma è impazzito?

Prosegui a pagina 84.

– Buttati giú! – ti grida Indy; in un lampo sei acquattato sul ponte, mentre Indy sgancia dalla parete della cabina il tubo dell'estintore e indirizza un potente getto d'acqua contro gli uomini mascherati. I tre rotolano a terra, annaspando.

– Mollate le pistole e filate via! – urla Indy.

Inondati d'acqua, i tre non hanno un attimo di esitazione: gettano sul ponte le loro armi e schizzano sul molo.

– Fermi dove siete! – grida un poliziotto. E i tre vengono immediatamente circondati da una squadra di agenti.

– Questione di minuti, e i poliziotti saranno a bordo – dice Indy. – Non so dove sia finito l'equipaggio del mercantile, ma dobbiamo andarcene a tutti i costi. Non c'è tempo per le spiegazioni.

– Ma come facciamo a pilotare da soli questa nave? – esclami.

Intanto tre poliziotti si dirigono verso di voi.

– Non abbiamo altra scelta! – dice Indy.

Prosegui a pagina 57.

54

Le frecce continuano a sferzare l'aria intorno a te: ma finalmente, con un ultimo guizzo, ti tuffi tra gli alberi. Ti accasci ai piedi di un tronco, col petto che brucia e i polmoni che sembrano sul punto di scoppiare: ma ce l'hai fatta!

E Indy? Chissà se anche lui ce l'ha fatta?

Presto gli indigeni si lanceranno al tuo inseguimento... e loro conoscono la giungla molto, molto meglio di te!

– Ehi, ragazzo, non mi pare il momento di giocare a nascondino – è Indy. – Ti piace proprio fare la sagoma di tiro al bersaglio?

– Io... io non... – riesci appena a balbettare.

Riprendete a correre, addentrandovi nel cuore della giungla. Continuate a correre, a correre, finché... finché i tuoi piedi sprofondano nel terreno, in una morbida, tiepida melma...

Sabbie mobili!

– Sta' calmo, ragazzo – dice Indy. – Cerca di non muoverti troppo.

Non muoversi? Sei già affondato fino alla cintola: come diavolo potresti muoverti?

– Lo vedi quel ciuffo d'erba che sporge sull'orlo della palude? Pensi di riuscire ad afferrarlo? – chiede Indy. – Oppure quel ramo, sopra di te, che ne dici? Puoi farcela ad aggrapparti?

Ogni secondo che passa, continui a sprofondare in quella fanghiglia. Devi decidere!

**Se afferri il ciuffo d'erba,
prosegui a pagina 43.**

**Si ti aggrappi al ramo,
passa a pagina 88.**

Ma Indy non si lascia cogliere di sorpresa e con un guizzo gli è di nuovo addosso e lo afferra per il collo: il marinaio boccheggia, e lascia cadere il machete.

– Okay, okay – riesce a farfugliare. – Hai vinto, Jones, hai vinto!

Vi mettete in marcia, verso il nascondiglio della colomba d'ebano, quella *vera*!

Quando lo raggiungete, è lo stesso Capitan Jim che posa nelle mani di Indy la preziosa statuetta. È qualche tempo dopo siete imbarcati su un altro mercantile, diretti questa volta verso la cara, vecchia America.

Una sera, mentre ve ne state appoggiati al parapetto della nave, fissando le nere onde dell'oceano, ripercorri mentalmente la tua avventura e osservi:

– Sai, Indy, per me è stato senz'altro meglio che rimanere a gironzolare per casa tutta l'estate!

– Scusa se in certi momenti è stato un po' noioso – ribatte Indy con un sorrisetto ironico. – Forse, se ci organizziamo, per la prossima estate troveremo qualcosa di eccitante da fare!

Fine

56

Riprendete la vostra marcia nel cunicolo, che si fa sempre piú buio e tortuoso: camminate per ore, ma finalmente raggiungete l'uscita, ai piedi di una bassa collina non lontano dagli scavi. È ormai calata la notte, ma una pallida luna rischiara la giungla.

– Finora ci è andata bene – mormora Indy, palpeggiando la preziosa colomba che aveva infilato in una tasca dello zaino.

Ti guardi intorno ansiosamente, e vedi un gruppo di uomini armati, sulla vetta della collina: vi hanno individuati!

– Corri! – grida Indy. – Verso la spiaggia!

Zinnnnnnng! Zinnnnnzinnnnnng!

Una gragnuola di pallottole comincia a fischiarvi sulla testa, mentre correte disperatamente attraverso gli alberi. Ti sembra che i polmoni debbano scoppiarti da un momento all'altro.

Quasi senza rendervene conto, vi lasciate alle spalle la giungla e vi trovate sulla spiaggia, dalla parte opposta dell'isola: e in quel momento i vostri inseguitori emergono dal margine della foresta e si sparpagliano a semicerchio dietro di voi, correndo come forsennati.

Siete in trappola!

Continua a pagina 78.

– Non sarà poi cosí difficile pilotare una vecchia bagnarola come questa, non credi? – dice Indy, entrando nella cabina di comando.

– Non bisognerà prima mollare le ancore o qualcosa del genere? – osservi.

– Già... suppongo di sí.

Ma non avete il tempo di iniziare una qualsivoglia manovra, perché avvertite un improvviso scalpiccio di passi sul ponte. In fretta vi acquattate dietro una grande cassa di legno.

Qualcuno... la polizia, forse, è salito a bordo.

Indy s'allunga a sbirciare sul ponte.

– Abbiamo due scelte – dice. – O saltiamo giú e restiamo in acqua finché quelli non se ne sono andati, oppure cerchiamo di nasconderci sotto coperta.

Che cosa decidi sia piú opportuno scegliere?

Se pensi che l'unica possibilità di fuga sia quella di calarvi in acqua, passa a pagina 69.

Se preferisci invece cercare un nascondiglio a bordo del mercantile, volta a pagina 14.

58

Quando i tre uomini si avvicinano a prendere la colomba, senza accorgersene strappano un filo sottile sistemato davanti a quella specie di altare.

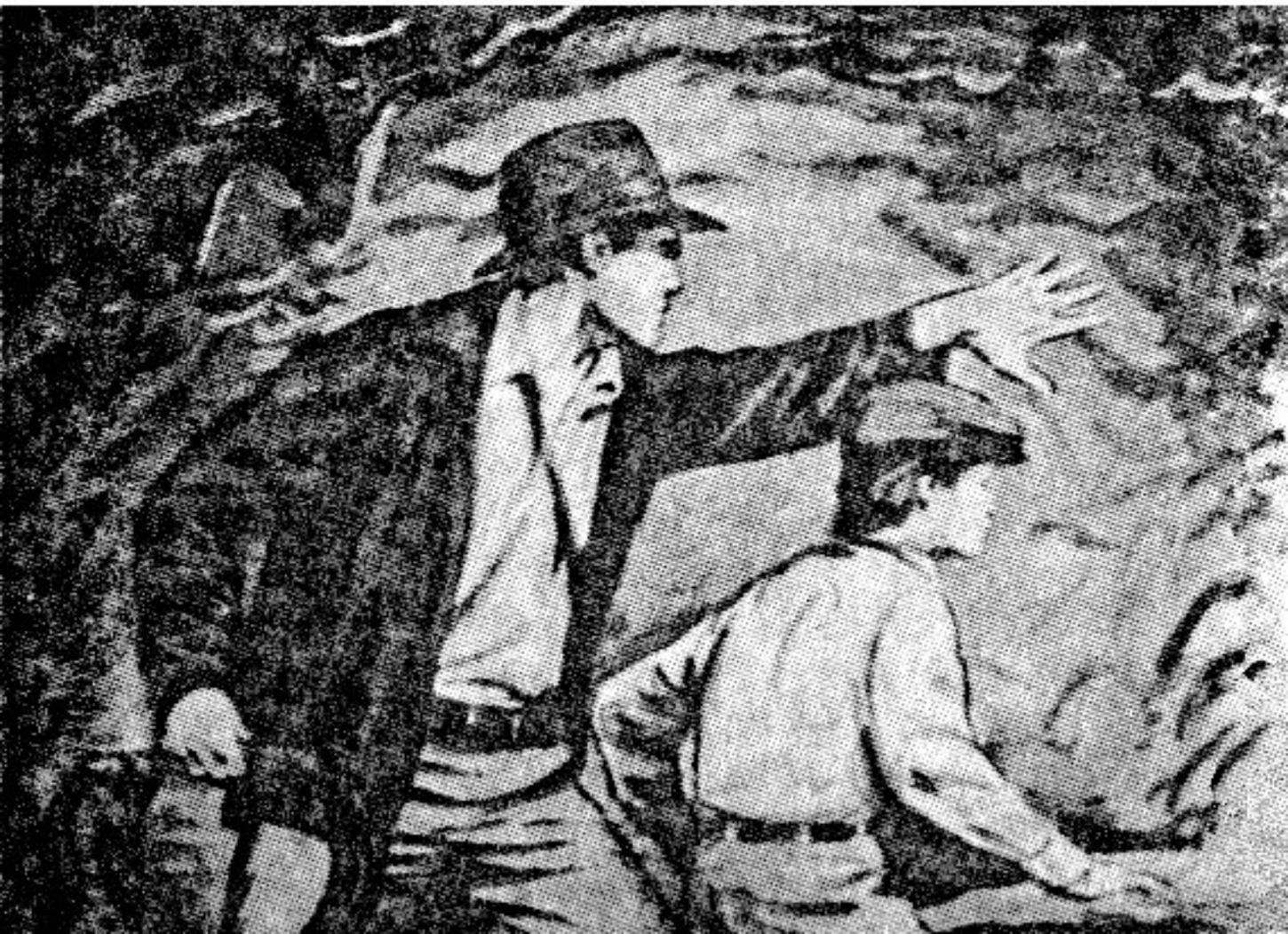
Improvvisamente si sente uno scricchiolio e poi, con un fragore tremendo, si stacca dal soffitto un lastrone di granito, che schiaccia la colomba!

I tre hanno fatto appena in tempo a schizzar via: quando la polvere si dirada, fissano increduli la grossa pietra; poi guardano il soffitto, e in un attimo se la danno a gambe.

– Non intendo farmi schiacciare per niente! – li senti gridare mentre fuggono nei cunicoli.

– Bene... e qui la storia finisce, ragazzo – dice Indy, uscendo dal nascondiglio in cui vi eravate rifugiati.

– Ma perché? – esclami, sconcertato. – Per-



ché gli scienziati hanno messo quel trabocchetto che avrebbe schiacciato la colomba?

– Ravenwood non voleva che finisse nelle mani sbagliate – spiega Indy. – Chiunque è tanto scemo da precipitarsi sulla colomba senza prima controllare come sia protetta, non merita di possederla.

– Ma adesso è perduta per sempre! – obietti.

– Oh no – replica Indy. Si avvicina a una parete, la misura a palmi, estrae una pietra, allunga la mano nella nicchia e ne estrae la vera colomba d'ebano.

– Okay ragazzo, torniamo a casa, adesso – sorride: è la prima volta da un sacco di tempo che lo vedi cosí allegro. – Vuoi andarci a piedi? O preferisci prendere l'autobus?

Fine

60

Lo scorpione zampetta rapidamente verso di te, con la coda eretta: ti par quasi di vedere scintillare l'uncino velenoso. Ti abbassi di scatto: appena in tempo! Ti ha mancato la faccia per un pelo!

Usando l'impugnatura dello staffile, Indy lo schiaccia prima che possa aggredirti di nuovo.

Per un lungo momento rimani senza fiato.

– Prendila con calma, ragazzo – ti consola Indy. – Se quello ti avesse punto, saresti sopravvissuto per almeno altri quindici minuti!

– Grazie, Indy! – riesci a balbettare.

Riprendete la marcia nel cunicolo, e dopo alcune curve sbucate in una stanza piuttosto ampia.

E improvvisamente echeggia un altro potente ululio. Ti acquatti contro una parete, col cuore in gola.

Quella bestia... quella gigantesca creatura... vi ha trovati!

Vai a pagina 76.

– Hmmm... forse hai ragione tu – borbotta Indy, esaminando il fiume. – Ci sono troppe curve, e la corrente può essere piú insidiosa di quello che sembra. Ma sí, forse è meglio camminare lungo la riva, dopo tutto.

Seguite un rudimentale sentiero che costeggia il fiume, ma dopo circa un miglio il sentiero cambia direzione e s'inoltra nella giungla: non avete altra scelta che continuare.

– Secondo me ci porterà dritti dritti al sito degli scavi – dice Indy.

Improvvisamente avverti un rumore minaccioso, come di passi... centinaia di passi. Il terreno sembra vibrare...

Sono i malekulani? Vi hanno già rintracciati? O sono i mercenari?

Sbucate in una vasta radura tra gli alberi: e in fondo, dalla parte opposta a voi, scoprite cos'è che fa tremare la giungla...

Cinghiali! Un intero branco di cinghiali enormi, che avanzano correndo verso di voi!

Passa a pagina 74.

62

Volenti o nolenti, tu e Indy siete costretti a calarvi in una piccola scialuppa di gomma, e procedere a remi verso l'isola. Grosse onde schiaffeggiano rumorosamente il canotto, sbatacchiandolo di qua e di là.

– Reggiti forte, ragazzo! Il mare è agitato, da queste parti! – ti avverte Indy.

Non ha certo bisogno di dirtelo! A ogni sobbalzo, sei convinto che la scialuppa si rovesci e vi catapulti in quelle acque spumeggianti.

E hai ragione. Succede proprio cosí.

– *Aaaahhhhiiii!!!!*

Sei cosí sconvolto da non accorgerti che sei stato *tu* a gridare! Ti trovi scaraventato in acqua, cercando disperatamente di tenerti a galla.

– Punta sulla riva! Raggiungi la riva! – urla Indy, che lotta con le onde a pochi metri da te.

Non molto lontano, alla tua destra, dondola la scialuppa, capovolta. La guardi... poi guardi la spiaggia.

Che fare? Raggiungere a nuoto la scialuppa... o la riva?

Se decidi di raggiungere la scialuppa, passa a pagina 75.

Se preferisci cercare di raggiungere la riva, vai a pagina 72.

– Siamo arrivati giusti giusti per l'ora di pranzo – dice Indy, nuotando a zig-zag. Intuisci che sta cercando di scoprire un modo per sfuggire all'avanzata dei coccodrilli.

Ma quelli non gli concedono grandi spazi di manovra: spalancando le fauci, a rivelare chilometri di denti seghettati, un coccodrillo si avventa su Indy. Con un colpo di reni, Indy riesce a scansarlo, e le enormi fauci si chiudono a vuoto.

Altri coccodrilli notano la tua presenza: ti tuffi sott'acqua e nuoti disperatamente, cercando di allontanarti. Ma quelli scivolano inesorabilmente dietro di te: il capo branco ti è ormai vicinissimo e continua a guadagnare terreno.

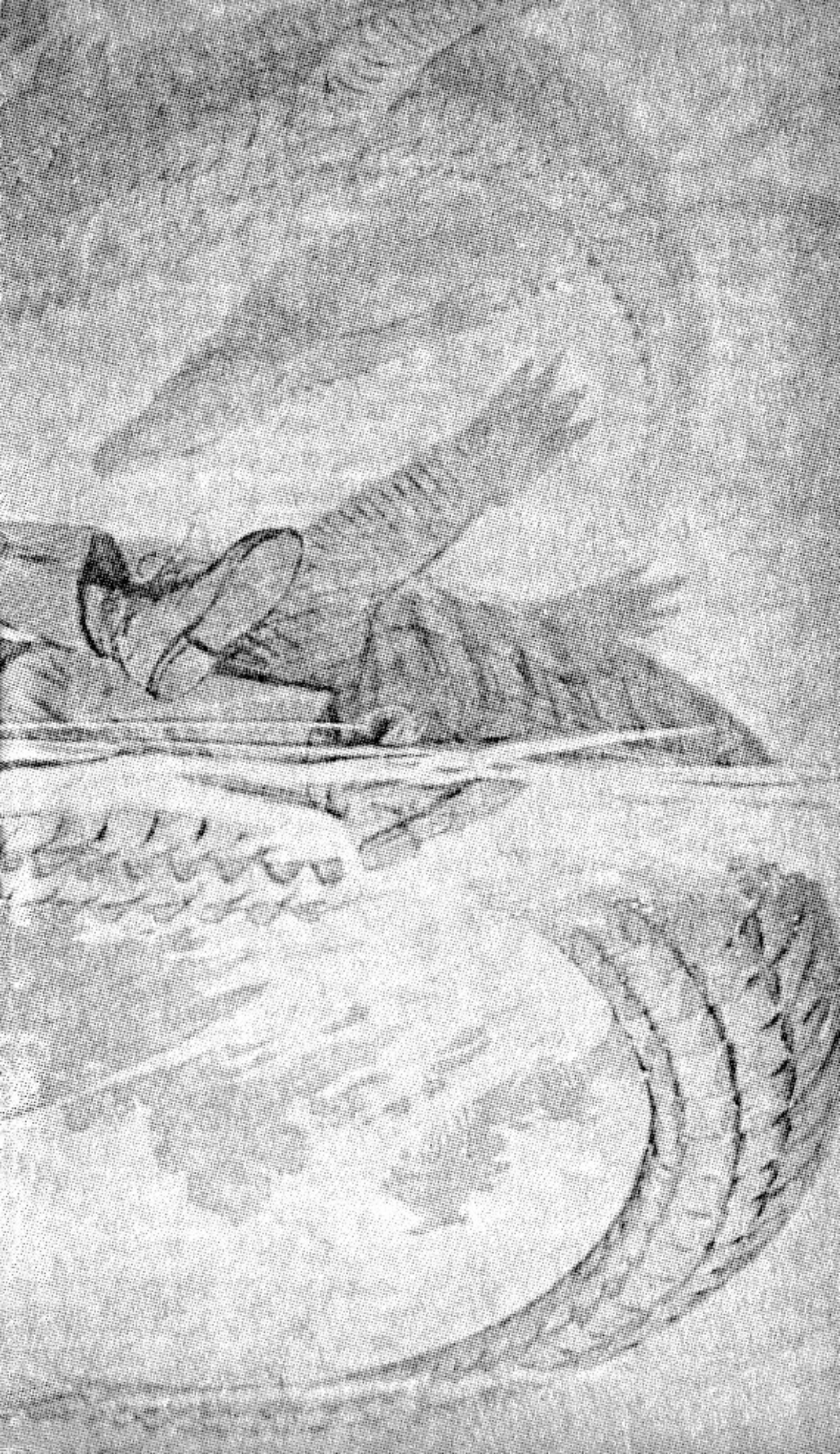
Spalanca le fauci. Ti volti ad affrontarlo, sollevando ondate di spruzzi con le braccia. Ma in quel momento Indy afferra tra le mani il corpo di un altro coccodrillo... e lo getta sul tuo aggressore!

Il coccodrillo gli piomba addosso e i due si trovano improvvisamente avvinghiati nell'acqua: la cosa sembra irritarli, e cominciano a lottare fra di loro. Mentre rapidamente raggiungi la riva, senti gli schiocchi delle loro fauci con cui cercano di colpirsi a vicenda.

T'inerpichi sulla sponda del fiume. Ce l'hai fatta!

E Indy... dov'è? È riuscito anche lui a salvarsi?

Continua a pagina 47.



66

Ti affacci all'imbocco degli scavi e scruti nel buio, cercando disperatamente di vedere quel che accade.

– Molla la colomba, Jones, o ti toccherà morire in questo buco! – strilla il capo dei mercenari.

Indy corre verso la trave che aveva lasciato a sostegno del soffitto: l'afferra e la getta su di loro. Due mercenari ruzzolano a terra.

Poi schizza rapidamente verso l'uscita. Adesso il soffitto sta crollando davvero, con un boato assordante.

Dall'imbocco del cunicolo senti le grida degli uomini, sepolti da tonnellate di terra.

Ma presto gli urli si spengono, e rimane un profondo, spettrale silenzio.

Dov'è Indy? È rimasto anche lui intrappolato nel crollo?

No. Eccolo strisciare dall'oscurità della caverna, tutto coperto di terriccio: si alza e ti porge la colomba.

– Sapevo che sarebbe stato un lavoro sporco! – esclama. – Ma non pensavo che lo fosse in questo modo! Allora, ragazzo, pronto a tornare a casa?

– Direi di sí – rispondi con un grande sorriso – ma ho la netta sensazione che la vita quotidiana mi sembrerà un tantino noiosa, dopo questa avventura!

F i n e

– Cercherò di distrarli sparando in aria – ti bisbiglia Indy. – Tu cerca di raggiungere la giungla in fondo alla spiaggia. Continua a correre, sempre a zig-zag. Con un pizzico di fortuna, potremo far perdere le nostre tracce, una volta tra gli alberi.

Gli indigeni continuano ad avvicinarsi: alcuni di loro, sempre marciando, sfilano le frecce dalle lunghe faretre che portano sulle spalle, e le incoccano agli archi. Indy impugna la pistola, alza in aria il braccio e preme il grilletto.

Click.

A quanto pare, l'acqua dell'oceano non ha reso un gran servizio alla pistola di Indy...

E adesso?

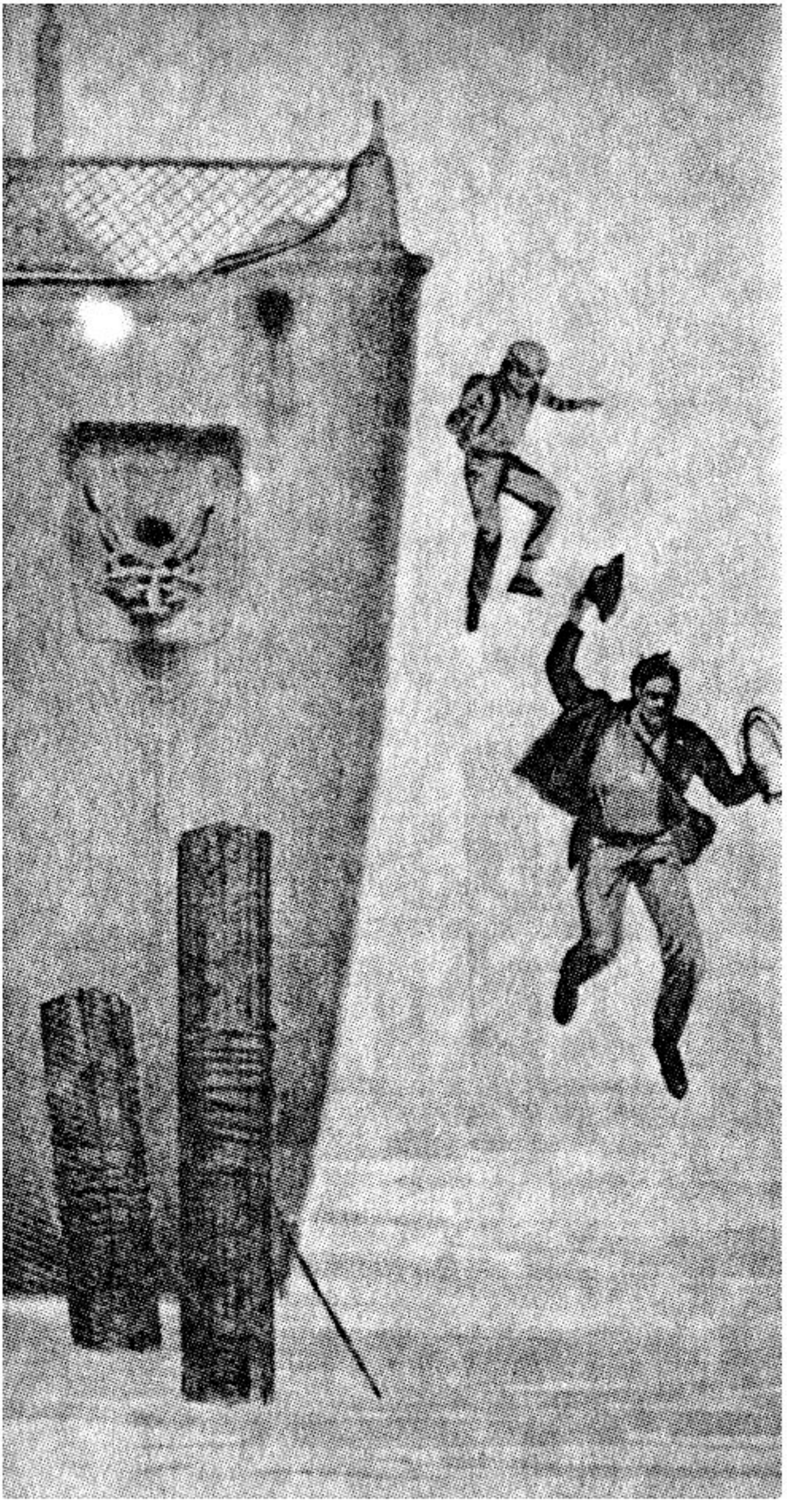
– Corri! – urla Indy, e si tuffa a testa bassa contro la schiera d'indigeni! Colti di sorpresa, i guerrieri sembrano scomporsi: tu intanto ti sei lanciato lungo la spiaggia, in una frenetica corsa a zig-zag. Una freccia ti sibila accanto, a un pelo dalla spalla. Un'altra. Poi un'altra.

Incespichi, rotoli nella sabbia, ti rialzi, scansi un'altra scarica di frecce, ruzzoli un'altra volta... Riuscirai a raggiungere il riparo degli alberi?

Come ha detto Indy, è solo questione di fortuna... Tanto vale allora affidarsi al caso: scegli un numero da 1 a 10.

Se hai scelto un numero dispari,
passa a pagina 79.

Se è pari,
volta a pagina 54.



– Buon ammaraggio, ragazzo! – dice Indy. Scavalcate il parapetto e vi gettate lungo la fiancata del mercantile. Sprofondi nell'acqua fredda e scura, cercando di trattenere il fiato il piú a lungo possibile; poi lentamente riemergi in superficie. Resti in silenzio, aguzzando le orecchie: dal ponte provengono le voci dei poliziotti. – Qui non ci sono – dice uno. – Avete cercato nelle stive?

– Lascia perdere. È troppo buio – dice un altro.

Galleggiando accanto a te nell'acqua, Indy sorride: – Sono dei pigroni – bisbiglia. – Scommetto che ce la caveremo!

Ma un improvviso fascio di luce vi abbaglia gli occhi: appoggiati al parapetto, due agenti vi puntano addosso le loro torce elettriche.

– Ehi... venite un po' a vedere che bei pesciolini abbiamo trovato! – grida uno, con un risolino di trionfo.

Poco dopo vi issano a bordo. Dovrete fornire un sacco di spiegazioni: perché vi nascondevate in acqua? Perché Indy ha la pistola di un poliziotto?

– Allora – ridacchia uno degli agenti – che cosa ci facevate, in ammollo?

– Questa faccenda manda in ammollo anche i nostri progetti, ragazzo – sospira Indy, depresso.

Cosí finisce la vostra avventura, con un tremendo gioco di parole.

Asciugati, ragazzo, e poi chiudi il libro, prima di cacciarti in altri guai!

Fine

70

– Mani in alto! – sbraita l'uomo, avvicinandosi. Ora potete vedere di chi si tratta: è uno dei mercenari in uniforme verde.

– È stato un lavoretto piú facile del previsto – ridacchia l'uomo.

– Non vorrei rendertelo fin troppo facile! – ribatte Indy, e improvvisamente gli sferra un pugno in pieno stomaco. L'uomo barcolla, e la pistola gli sfugge di mano.

Indy gli appioppa un altro pugno, e un altro ancora.

L'uomo stramazza a terra.

– I giochi son finiti, Jones – grida una voce alle vostre spalle. – Gettatevi a terra, o vi ammazzo tutti e due.

Ti volti di scatto, e scopri che siete circondati dall'intero drappello di mercenari. Hanno i fucili automatici puntati su di voi.

In silenzio vi gettate a terra.

Prosegui a pagina 92.

71

Click. Click.
Non ricordavi piú che la pistola di Indy si era danneggiata in quel vostro tuffo nell'oceano?

Dopo due inutili tentativi, anche Indy si rende conto che la pistola non è in grado di sparare e con una smorfia di disgusto la getta contro la parete della caverna.

C'è un attimo di silenzio.

E poi si avverte uno strano scricchiolio.

Ti guardi intorno: la parete si è incrinata, e comincia a sgretolarsi, e infine crolla con un fragore assordante. Si crea una vera e propria valanga, e cominciano a crollare anche le altre pareti, e il soffitto.

A questo punto, si può dire che la tua avventura si conclude con una notizia buona e una cattiva.

La notizia buona è che avete finalmente trovato il modo di liberarvi dall'attacco dei topi, seppellendoli sotto tonnellate di terriccio.

La notizia cattiva è che lí sotto, insieme con loro, ci siete sepolti anche voi!

F i n e

72

Decidi di seguire i consigli di Indy, e nuoti con tutte le tue forze verso l'isola; per fortuna la corrente ti aiuta, spingendoti rapidamente a riva: ormai Malekula è a pochi metri.

Ansimando, ti trascini faticosamente fuori dall'acqua, fai qualche passo e poi crolli sulla sabbia, svenuto.

Quando riprendi i sensi, c'è Indy in piedi accanto a te, con lo staffile ben arrotolato sulla spalla e la pistola in mano: sta cercando di asciugarla dall'acqua.

Poi ti aiuta ad alzarti e si avvia verso la fila di alberi che orlano la spiaggia. Improvvisamente si blocca.

– Uh, oh! – mormora. – Abbiamo visitatori.

Davanti a voi si avvicina un folto gruppo di indigeni: sono armati di tutto punto, con lance, archi e frecce, e si muovono rapidi e compatti, come se fossero abituati a difendere la loro isola dagli intrusi.

– Sta' in guardia, ragazzo – bisbiglia Indy. – Forse ci toccherà combattere.

Che cosa succederà adesso? Prova a deciderlo tu.

**Se cerchi di parlare con loro,
prosegui a pagina 98.**

**Se preferisci scappare nella giungla,
volta a pagina 67.**

**Se decidi di rimanere e combattere,
passa a pagina 36.**

Qualche settimana dopo approdate in un piccolo porto della Nuova Guinea: di lí a Malekula mancano solo poche ore di navigazione.

Scendete sul molo, per noleggiare la motobarca che vi condurrà all'isola: in quel momento si avvicina a Indy un marinaio grande e grosso, leggermente zoppo: ha la faccia solcata di cicatrici, e un occhio di vetro.

– Sei tu, Jones, vecchio rospo? – lo apostrofa, affibbiandogli una manata cosí poderosa che lo fa barcollare.

– Capitan Jim! – esclama Indy, recuperando l'equilibrio. – Ti pensavo in pasto agli squali già da un bel pezzo!

– E invece sono ancora vivo e vegeto, in giro per i mari – ribatte lui, scrutandolo in tralice con l'occhio sano. – Dov'è che vai, Jones?

– Malekula – risponde asciutto Indy.

– Che ne dici di prendermi con te? – gli chiede Capitan Jim. – Ci sono stato cinque o sei anni fa, con quegli scienziati. Conosco l'isola come le mie tasche. Potrei farti da guida!

Indy lo esamina con un certo sospetto.

– Hmmm, proprio una bella combinazione, trovarti qui! – borbotta pensosamente.

Sarà il caso di portarlo con voi come guida?

Se pensi di sí,
volta a pagina 82.

Se preferisci di no,
passa a pagina 94.

74

L'aria diventa scura di polvere, nuvole di polvere sollevate dai cinghiali nel loro galoppo sfrenato verso di voi: e voi rimanete immobili sul ciglio della radura, incerti su quale direzione prendere.

– Sembra di essere in piena ora di punta – mormora Indy, cercando disperatamente con gli occhi una possibile via di fuga.

Poi si scuote, e cava di tasca la pistola.

– Forse, se riesco a colpire il capo branco, gli altri si fermeranno intorno a lui – dice con voce cupa. – È un po' debolina, come probabilità, ma...

In quel momento noti una lunga liana che pende da un ramo sopra le vostre teste.

– Perché non proviamo ad arrampicarci su quella liana? – suggerisci. – Magari quelli continueranno la loro corsa senza badare a noi!

– Mi sembra troppo fragile – dice Indy, saggiandola con lo sguardo. – Non sei poi cosí leggero come pensi! Non credo proprio che ci sosterrà tutti e due.

Il tempo stringe: bisogna decidere, in fretta!

Se pensi sia meglio sparare al capo branco, torna a pagina 5.

Se decidi di arrampicarvi sulla liana, passa a pagina 97.

La scialuppa sembra darti piú sicurezza: respiri a fondo, e nuoti vigorosamente in quella direzione.

Ti accorgi che la corrente sta trascinando la scialuppa proprio verso di te. Un vero colpo di fortuna, pensi.

Si avvicina sempre di piú, coi suoi riflessi grigi che appaiono e scompaiono tra le onde.

Scrolli la testa per liberarti gli occhi dall'acqua. Ma... un momento! Si direbbe che siano *due*, le scialuppe! E adesso sono *tre*!

Poi smetti di nuotare. Abbassi le braccia, e fissi l'acqua davanti a te. Le scialuppe non hanno le *pinne*, vero?

Quelle cose grigie che scivolano velocemente verso di te sono squali... e solo la fame può indurli a nuotare cosí in fretta!

Bene... fa' qualcosa, ragazzo, cerca di scansare quei grossi denti aguzzi, cerca di non finire in brandelli!

Ahimè, è triste dirlo, ma questa avventura ha raggiunto la sua...

f i n e !

76

La creatura si rizza sulle zampe posteriori, a braccia protese, e lancia un altro ululato.

La sua testa colossale sembra... no, lo è proprio... una maschera!

L'essere si staglia controluce nel cunicolo, è impossibile distinguerlo chiaramente. Ma sei quasi sicuro che quella creatura ululante non sia affatto un animale... ma un uomo travestito da bestia!

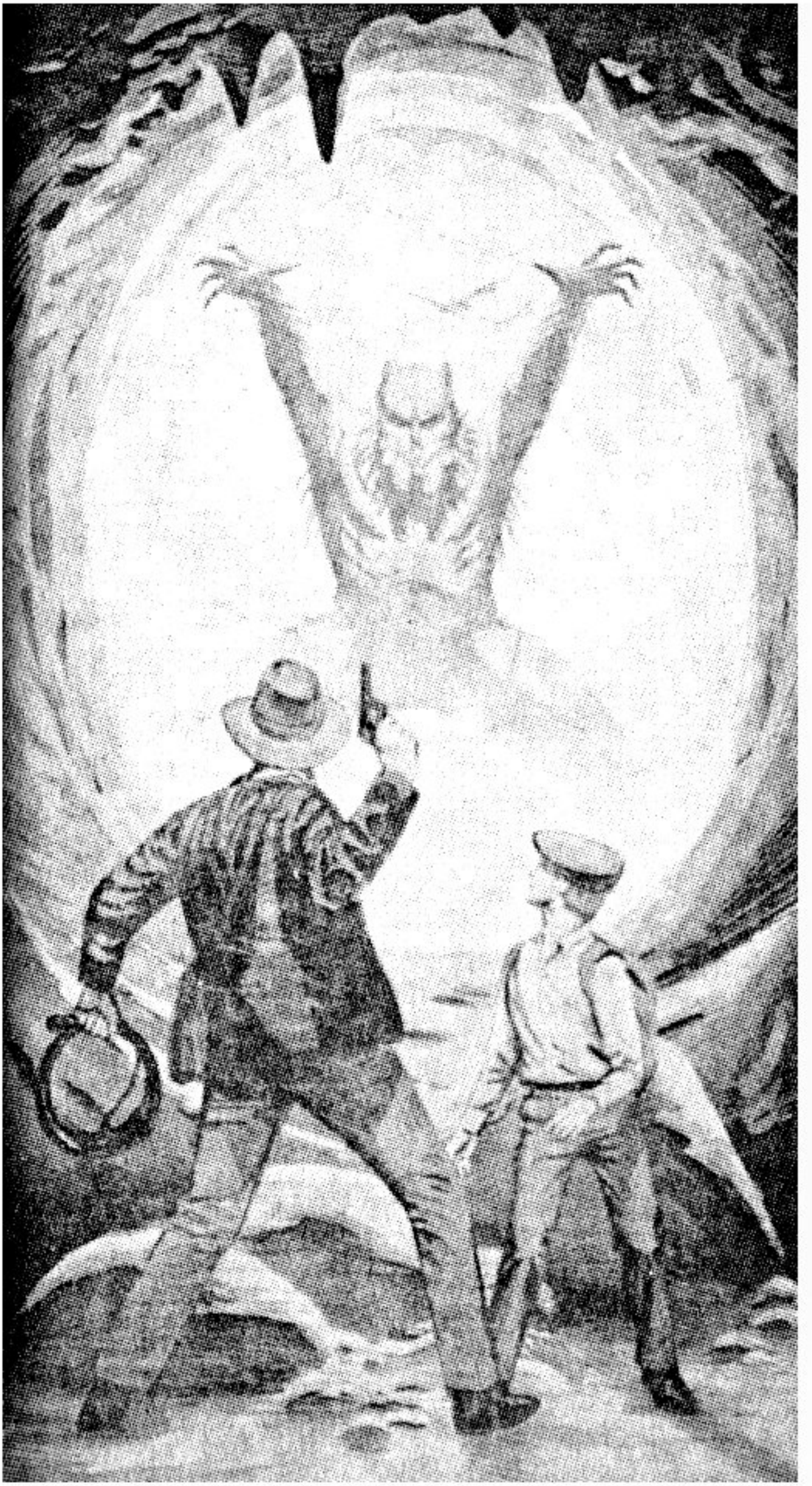
Di colpo la creatura balza su di te, ringhiando furiosamente. Con una massiccia zampa pelosa ti colpisce e ti fa stramazzare a terra.

Indy solleva la pistola.

Sparerà?

Se pensi che sia il caso di sparare, prosegui a pagina 87.

Altrimenti, vai a pagina 38.



78

I contrabbandieri sanno che non avete la minima via di fuga: e ora avanzano lentamente cerso di voi, coi fucili spianati.

– Ehi! Da questa parte! – grida una voce roca. Sull'acqua è comparso un piccolo motoscafo: si avvicina a riva... È Capitan Jim!

In un lampo vi gettate a bordo, e il motoscafo schizza via con un ruggito... via dal pericolo, via da Malekula!

– Ho pensato che potevi aver bisogno dei miei servizi, dopo tutto – spiega il vecchio marinaio. – Sei una testa calda, Jones, ma anch'io ero cosí, da giovane!

– Scusa per quello che è successo, Jim – dice Indy. – Sei un bravo amico, capitano! Non lo dimenticherò mai!

– E io non dimenticherò niente, di questa avventura! – aggiungi, con un sospiro di sollievo.

– Be', quando la descriverai ai tuoi genitori, forse sarà il caso di dimenticare qualche piccolo dettaglio! – ridacchia Indy.

E mentre scivolate veloci sull'acqua azzurra, decidi che ha ragione!

Fine

È la sabbia, che punge in quel modo?

No, spiacente, ma è un'altra cosa. Anzi, piú d'una. Già... e naturalmente queste frecce hanno la punta avvelenata.

La tua fortuna è agli sgoccioli: e anche questa avventura.

Ti rimane solo il tempo di leggere un'ultima parola: la parola...

f i n e !

80

– Continuiamo a seguire questo cunicolo – dice Indy. – O ci porta fuori, oppure... – si ferma. Decide di non completare la frase.

Riprendete la vostra corsa affannosa lungo il tunnel che serpeggia sempre piú stretto nelle viscere della collina: sembra non finire mai.

– Se solo... – cominci a dire, ma anche tu decidi di non terminare la frase.

Continuerà ad assistervi, la fortuna?

No.

Il cunicolo vi porta dritti dritti nel quartier generale dei contrabbandieri, dove alcuni uomini armati sono ad attendervi. Indy cerca di estrarre la pistola, ma uno di loro gliela fa saltare di mano. Vi circondano: siete in trappola. Non c'è la minima possibilità di fuga.

Ecco... a pensarci bene... ci sarebbe un modo per fuggire: chiudere il libro!

La maledizione dell'Isola dell'Orrore ha reclamato un'altra vittima: *te*! Questa avventura, è triste dirlo, ha raggiunto cosí la sua...

f i n e !

Veloce come un lampo, la pantera balza su Indy. Ma Indy è ancora piú rapido, e il suo staffile si abbatte sul lucido corpo dell'animale.

Crack! Crack!

Lo staffile sferza l'aria con un sibilo, e colpisce un'altra volta la belva, respingendo il suo attacco.

La pantera piomba a terra, con un guaito di sorpresa. Poi si ferma a fissare Indy con occhi scintillanti. Tutti e quattro osservate la scena in un paralizzato silenzio.

Improvvisamente la pantera si volta... e aggredisce il biondo: è un attacco fulmineo... e fatale.

Dopo di che la belva si dilegua tra gli alberi.

Distogli lo sguardo da quella scena raccapricciante. Indy si china sui resti del biondo, e prende la statuetta d'ebano.

– Be', non è stato facile, ma adesso è nostra, ragazzo – dice.

– No. Ho proprio paura di no! – interviene Capitan Jim, puntando la pistola sulla schiena di Indy. – Ho proprio paura che tu abbia dimenticato una cosa molto importante, Jones... *me*!

Volta a pagina 99.

82

– Davvero hai partecipato alla spedizione del professor Ravenwood? – chiede Indy, ancora un po' dubbioso. – Allora ricorderai dove sono gli scavi.

– Come no! Ricordo benissimo ogni tunnel che ha scavato – risponde il marinaio sputando sul molo. – Non so perché diavolo vuoi andare in quel buco maledetto, Jones, ma ti ci porterò, puoi giurarci! E i miei servizi non costano molto, di questi tempi.

– Okay – decide Indy. – Salta a bordo.

V'imbarcate su un piccolo battello e nel giro di qualche ora approdate a Malekula. Sulla spiaggia ci sono parecchi indigeni. Con un lieve senso di apprensione indossi lo zaino delle provviste e scendi a riva: ma gli indigeni sembrano non manifestare la minima curiosità, e continuano tranquillamente le loro faccende senza badare a voi. Anche Indy l'ha notato, e la cosa sembra sconcertarlo.

– Strano – dice. – Non è che su quest'isola arrivino molti visitatori. Come mai non mostrano il minimo interesse?

– Non farci caso – borbotta Capitan Jim, mentre s'incammina zoppicando sulla spiaggia. – Da questa parte, seguitemi.

Indy è ancora perplesso per l'indifferenza degli abitanti dell'isola, e continua a guardarsi alle spalle.

– Su, andiamo, ragazzo – ti dice, e insieme seguite Capitan Jim lungo la spiaggia, addentrandovi poi nella giungla.

Prosegui a pagina 19.

83

L'ufficio di Marcus Brody, nel National Museum, è zeppo di antichi reperti archeologici, e le pareti di quercia sono foderate di ponderosi volumi: quando entrate nel suo studio, vi accoglie con un'esclamazione di sorpresa.

– Finalmente! – grida. – Dove sei stato?

– Cosa cavolo intendi, dove sono stato? – sbotta Indy. – Lo sai benissimo! Mi hai fatto fare mezzo giro del mondo!

– È tanto che cerco di rintracciarti! – dice Brody, alzandosi di scatto. – Ho cominciato subito dopo la tua partenza. Vedi... abbiamo trovato la colomba!

Indy gli lancia un'occhiata truce: – Cosa? Che diavolo vai dicendo, Marcus? Com'è possibile...

– Sí, l'abbiamo trovata. Nello studio di Ravenwood: su uno degli scaffali. Sai com'è sempre stato distratto, il professore...

Di colpo si accorge che Indy è decisamente seccato: – Scusami, Jones – aggiunge in fretta. – Capisco... tutto quel viaggio che hai fatto, per niente!

La risposta di Indy è di quelle che non possono essere date alla stampa... E mentre lo vedi avvicinarsi a Marcus Brody, con gli occhi scintillanti di rabbia, ti rendi conto che questa avventura ha raggiunto la sua...

f i n e !

84

Vi legate di nuovo mani e piedi, senza stringere troppo, e aspettate nel buio. Qualche ora dopo quattro indigeni vengono a prendervi e vi trascinano in una grande capanna illuminata da torce, piena zeppa di gente.

"Dev'essere una sala delle riunioni" pensi. Sembra che vi sia radunato l'intero villaggio.

In fondo alla stanza c'è un uomo in tunica bianca che sta salmodiando una litania, tra la rapita attenzione del pubblico. Quando finisce, i quattro vi spingono rudemente verso di lui.

– Eccola! – bisbiglia Indy, accennando con gli occhi al basso altare di pietra disposto di fronte alla platea. Sull'altare c'è un piedistallo

di legno tutto dipinto di simboli: e sopra è appoggiata la colomba d'ebano!

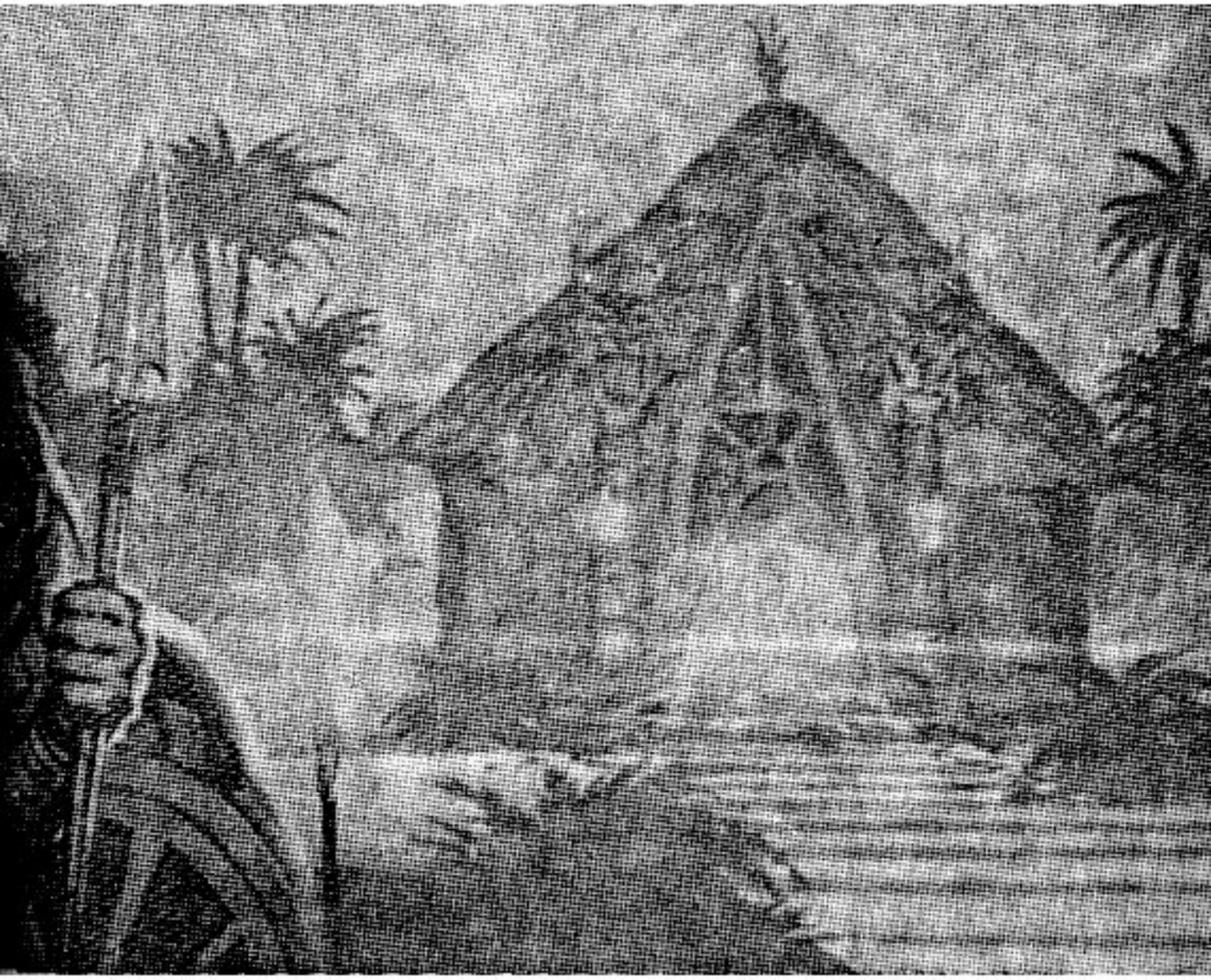
– Ecco perché si sono dati tanto da fare per catturarci: avevano qualcosa di prezioso da difendere, lo sapevo! – bisbiglia Indy. – E adesso seguimi, ragazzo.

Di scatto si scioglie dalle liane, sguscia via dalle guardie sbalordite, afferra la colomba e schizza verso l'uscita. – Corri! – urla.

Ti getti dietro di lui.

Ma improvvisamente Indy inciampa, cade, e la statuetta gli sfugge di mano. Ti allunghi, e l'agguanti al volo!

E adesso... corri, ragazzo!



86

Sempre stringendo tra le mani la colomba, corri in direzione della giungla, e ben presto Indy ti raggiunge: – Bella presa acrobatica, ragazzo! – grida. – E adesso via come fulmini!

Ti volti a guardare: l'intero villaggio si è gettato al vostro inseguimento! La giungla è avvolta nel buio, ma in qualche modo riuscite ad attraversarla, e poco dopo sbucate sulla spiaggia: l'oceano appare nero e deserto.

– Siamo in trappola! – strilli. – Non possiamo certo scappare a nuoto. Ci prenderanno!

– Laggiú! Una canoa! – grida Indy.

Vi affrettate a spingerla in acqua e ben presto siete in mare aperto: gli indigeni si fermano sulla spiaggia a guardarvi.

– Non credo che ci bersaglieranno di frecce – dice Indy. – Non vogliono fare del male al loro idolo d'ebano: probabilmente l'hanno trovato dopo la fuga di Ravenwood, e ne hanno fatto oggetto di culto.

– Guarda, Indy! – esclami, e quasi non credi ai tuoi occhi. – Una nave! Siamo salvi!

Remate furiosamente verso la nave e poco dopo vi issano a bordo; Indy si rivolge al comandante: – Proprio quello che io chiamo il mio giorno fortunato! – dice. – Può sbarcarci in un qualsiasi porto della Nuova Guinea, e...

– Impossibile – lo interrompe il comandante. – È di lí che veniamo. Siamo diretti in Antartide. Un buon sei mesi di viaggio. Ma non preoccupatevi. Forse è davvero il vostro giorno fortunato, dopo tutto: mi pare proprio di avere a bordo altri due giacconi invernali!

Fine

– Indietro! – urla Indy. Ma la creatura continua ad avanzare.

– Indietro, o sparo!

La creatura reagisce con un ruggito furioso, e balza su Indy.

Indy preme il grilletto. Uno sparo. Due spari.

Immediatamente la creatura interrompe i suoi ruggiti e si affloscia a terra.

– Mi ha beccato! – mormora, con una voce molto umana, una voce piena di sorpresa.

È un uomo in maschera, proprio come avevi sospettato! Deve pesare almeno un quintale e mezzo!

Lentamente gli togliete la maschera dal viso, e Indy lo riconosce all'istante: – Higgins! – grida. – Che è successo? Perché sei qui? Perché sei vestito in questo modo?

– Il professor Ravenwood verrà presto a cercarmi – farfuglia Higgins, rovesciando gli occhi. – Il professor Ravenwood non mi lascerà qui. Non mi lascerà in questi neri cunicoli. Presto verrà a prendermi.

– Sta delirando – dice Indy. – Dev'essere uscito di senno, a rimanere tutti questi anni intrappolato qui.

– Pensi che sia ferito gravemente? – chiedi.

– Non lo so.

Ma Indy non ha il tempo di esaminarlo: i mercenari vi hanno seguiti negli scavi!

Prosegui a pagina 104.

88

Protendi le braccia quanto piú ti è possibile, con le gambe che annaspano nella melma, e cerchi di allungarti, su, su, su...

– L'ho... l'ho preso! – gridi, afferrandoti saldamente al ramo.

A un metro da te, Indy chiede: – Puoi abbassarlo un po' in modo che ci arrivi anch'io?

Sí, puoi. Ti appendi con tutto il tuo peso, e il ramo si abbassa leggermente verso la mano allungata di Indy.

Piano piano, un passo dopo l'altro, anzi, una mano dopo l'altra, avanzate verso il ciglio della palude, via da quell'orribile poltiglia appiccicosa che vi teneva imprigionati.

Quando arrivi alla fine del ramo, ti lasci cadere a terra con un sospiro di sollievo.

Ma non appena tocchi il suolo, quello si apre sotto i tuoi piedi, e cominci a cadere.

– *Uhaaaaaaa!* – urli inorridito, mentre precipiti giú, giú, in quello che sembra un pozzo senza fondo...

Torna a pagina 29.

90

I topi si fanno sempre piú vicini, sempre piú decisi: continui ad avanzare, continui a fissarli. Improvvisamente un topo si lancia su Indy e gli affonda i denti in una gamba, facendolo urlare di dolore. Un altro gli è addosso. Poi un altro.

Hai quasi raggiunto l'altro lato della caverna. Abbassi gli occhi e vedi che la gamba ti sanguina: dev'essere solo un graffio, pensi, non è niente. Continui a camminare: la gamba ti fa un male tremendo, ma ti sforzi di non pensarci.

In fondo alla caverna c'è una piccola apertura, alla cui base si è formato una specie di fossatello che raccoglie le infiltrazioni d'acqua: i topi non possono attraversarlo, ma voi sí! Con le gambe che sembrano pesare delle tonnellate, scavalchi il fossatello e t'infili nel varco della parete.

– Forse il mio trucchetto non ha funzionato tanto bene – mugola Indy, passandosi il fazzoletto sulla ferita sanguinante. – La prossima volta tenteremo qualcos'altro.

La prossima volta?

Ti guardi intorno: vi trovate in un'altra ampia caverna, e in fondo vedi una grande cassa. Sembra il classico forziere del tesoro.

– Ehi! – esclama Indy. – Vuoi vedere che contiene proprio quello che stiamo cercando?

– Ha ragione, Jones! Lo contiene! – dice una voce sconosciuta, dal fondo della caverna.

Torna a pagina 11.

Gli indigeni appaiono furibondi e si preparano ad attaccarvi: poi notano la colomba d'ebano che Indy stringe tra le mani. E improvvisamente si fermano.

Il loro capo avanza verso di voi e pronuncia alcune parole nella sua lingua. Ti accorgi che stai tremando: siete completamente circondati da quella schiera di uomini silenziosi. Non c'è la minima via di fuga.

– Allora, cos'ha detto? – chiedi ansiosamente a Indy quando l'indigeno ha finito di parlare. – Sono arrabbiati perché abbiamo preso la colomba?

Indy sorride: – Tutt'altro! Sono felicissimi – dice. – Questo è il piú bel giorno della loro vita. Non solo non sono arrabbiati, ma vogliono che portiamo via dall'isola la colomba. Credono che la maledizione di Malekula sarà sciolta, una volta che non ci sia piú quell'idolo dei tempi antichi!

– Vuoi dire...

– Proprio cosí. Non sanno in che modo ringraziarci!

– Ho in mente un sacco di modi, io! – esclami. – Tanto per dirne uno, procurarci una barca per il ritorno!

Ed è esattamente quello che i malekulani fanno, portando quest'avventura a un lieto...

fine!

92

– Noi siamo persone ragionevoli, Jones – dice il capo dei mercenari, sempre col fucile spianato. – Non vi uccideremo finché non ci avrete indicato il nascondiglio della colomba!

– Notevole, come senso dell'umorismo! – borbotta Indy, sollevando la testa dall'erba. – Perché volete quella colomba?

– Non stia a preoccuparsi di questi dettagli – grugnisce l'uomo, dandogli un calcio nelle costole. – Non si preoccupi. Il museo che ci ha assoldati saprà cosa farsene, di quell'uccello.

Improvvisamente, dall'interno degli scavi provengono strani rumori: e un lugubre grido, quasi umano, risuona nel vento. Poi svanisce.

– Ehi... forse c'è davvero una maledizione in questo posto! – esclama uno dei mercenari.

– Forse gli indigeni hanno ragione – dice un altro. – Forse ci sono davvero gli spiriti maligni a caccia di prede!

– Non mi paiono proprio dei duri, questi ragazzi – ti bisbiglia Indy. – Tieniti pronto a scappare!

Ma è impazzito? Ci sono per lo meno cinque o sei fucili automatici puntati sulle vostre teste!

**Se decidi di tentare la fuga,
volta a pagina 103.**

**Se ritieni prudente aspettare
un'occasione piú favorevole,
passa a pagina 37.**

Aspetti nervosamente di essere imbarcato sul mercantile, col cuore che ti batte forte forte.

"Sta' calmo, sta' calmo" continui a ripeterti. "È questione di minuti!" Aspetti.

E aspetti ancora.

L'attesa sembra non finire mai.

Alla fine non riesci piú a resistere: spingi silenziosamente il coperchio della cassa e sbirci fuori. Il molo è deserto.

– Se ne sono andati! – esclami allegramente. – Quegli uomini in impermeabile, non ci sono piú!

Ma un momento... le altre casse, accatastate accanto alla tua... non ci sono piú! E il mercantile rosso... anche quello non c'è piú!

– Indy! Dove sei? – gridi.

Ma anche Indy è scomparso. Lo hanno caricato sulla nave!

Ti guardi intorno. Il molo appare silenzioso e deserto.

"Ma come!" ti chiedi. "Possibile che questa avventura sia già finita?"

Sí, è possibile!

Fine

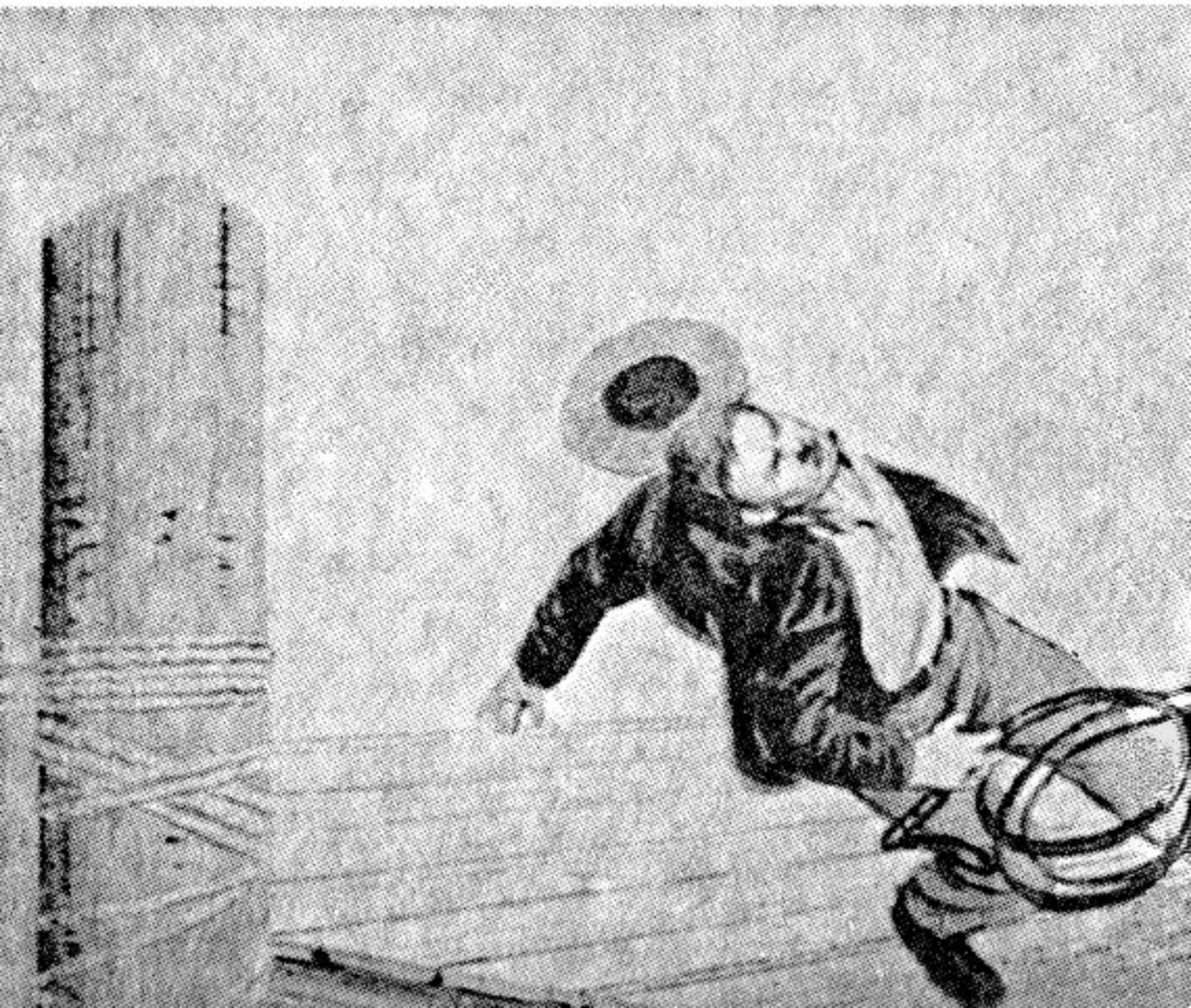
– Spiacente, vecchio mio – dice Indy, incamminandosi. – Niente da fare, almeno per questo viaggio.

– Aspetta un momento, Jones. Ti posso essere di grande aiuto! So un paio di cosette che tu non conosci! – insiste l'uomo, seguendovi.

– Se sai cosí tante cose, dovresti anche conoscere il significato della parola "no"! – ribatte Indy.

– Ehi, non intendo farmi parlare in questo modo da te! – sbraita Capitan Jim, con la faccia che gli diventa paonazza di rabbia. Si getta su Indy, dandogli un violento spintone.

– Falla finita – dice Indy, avviandosi a passo spedito verso la barca che intende noleggiare.



Ma il marinaio gli si piazza dietro e gli dà un altro spintone. Poi un altro.

– Non ho nessuna voglia di azzuffarmi con te, Jim – dice Indy, chiamando all'appello tutta la sua pazienza.

– Ma tu mi hai insultato! – bercia l'uomo, con la faccia d'un rosso acceso. – E ora devi batterti!

Si avventa su di lui e lo scaraventa in acqua!

Sembra aver perso ogni controllo: e adesso si volta verso di te!

Prosegui a pagina 25.

96

– Su, andiamo, fifone! – sorride Indy, spingendoti verso la canoa. – Questo fiume è placido come una vasca da bagno!

Senza quasi rendertene conto, ti trovi accoccolato nella canoa, davanti a lui, a guardare le placide acque che scorrono lungo i bassi fianchi dell'imbarcazione... a guardare le placide acque che scorrono piú veloci... s'increspano... cominciano a spumeggiare... cominciano a farsi sempre piú tumultuose!

E improvvisamente la canoa s'impenna, vola in aria e poi ripiomba di piatto sull'acqua con un tonfo secco. – Hummm – borbotta Indy. – Dev'esserci un braccio di mare o qualcosa del genere che interferisce. Non ho mai visto un fiume come...

Ma non completa la frase, perché la canoa si rovescia!

Prosegui a pagina 102.

Indy aveva ragione.

Non sei leggero come pensavi.

Tu e Indy vi arrampicate freneticamente sulla liana proprio mentre le spaventose creature stanno raggiungendo il ciglio della radura.

La liana si spezza.

Piombate a terra, ai piedi dell'albero, e in un attimo i cinghiali vi sono addosso.

Vuoi davvero sapere che cosa accadrà, ora?

No, meglio di no. Meglio chiudere il libro, subito, prima che tu sia costretto a meditare sui raccapriccianti dettagli con cui questa avventura ha raggiunto la sua...

f i n e !

98

– Vedrò di sbrogliarmela, ragazzo – dice Indy, avanzando a salutare il drappello. – Ho studiato il loro linguaggio. O, per lo meno, penso che sia il loro linguaggio!

Solleva le braccia, a indicare le sue intenzioni amichevoli, e si rivolge al capo degli indigeni, pronunciando alcune parole nella sua lingua.

I guerrieri li osservano in silenzio, armi in pugno. Indy continua a parlare: ti sembra un borbottio indecifrabile, ma a quanto pare gli indigeni lo ascoltano con attenzione. Poi finisce, e vi accingete ad aspettare le loro reazioni.

Be', le loro reazioni vi colgono decisamente di sorpresa: tutti insieme scoppiano in una sonora risata!

– Cosa diavolo gli hai detto? – chiedi, stupito.

Indy si gratta la testa: – Credo di aver illustrato chiaramente lo scopo del nostro viaggio: trovare la colomba d'ebano che il professor Ravenwood ha lasciato qui. D'accordo che non conosco tanto bene la loro lingua, però...

Quando gli indigeni smettono di ridere, vi fanno cenno di seguirli. Appaiono molto piú rilassati, adesso, e ogni quattro passi scoppiano in nuove risate.

Poco dopo raggiungete il loro villaggio, costruito a ridosso del sito archeologico: l'imbocco agli scavi è intatto, e i guerrieri vi guidano in una vasta caverna sotterranea...

Il pavimento è letteralmente sepolto, gremito fino all'inverosimile, da centinaia di colombe d'ebano!

Continua a pagina 106.

Può anche darsi che Indy abbia dimenticato la presenza di Jim... ma una cosa è certa: Jim si è dimenticato di te!

Non si accorge che stai strisciando silenziosamente alle sue spalle: non si accorge che prendi lo slancio e si tuffi su di lui. L'uomo stramazza a faccia in giú, e la pistola vola in aria.

Indy raccatta la pistola: ora Capitan Jim non fa piú paura a nessuno.

– Niente male, ragazzo! – dice Indy. – Potrei quasi dire che siamo parenti: sei temerario almeno quanto me!

E con quel bel complimento, la tua avventura ha raggiunto la...

f i n e !

100

Lentamente, molto lentamente cominci ad avanzare su quel pavimento brulicante di topi, che ti assediano da ogni parte, graffiandoti le gambe, inerpicandosi sulle tue scarpe, correndo e guizzando dappertutto coi loro orrendi squittii.

– Smettila di tremare in quel modo, ragazzo – dice Indy. – Il segreto sta nel dimostrare di non aver paura.

Con calma spazza via un grosso topo nero che gli era piombato sulla testa.

Un brivido gelato ti serpeggia sul filo della schiena, mentre continui a ripeterti: "Non ho paura, non ho paura, non ho paura!"

A un certo punto incespichi su un sasso e cadi: i topi ti saltano addosso, ma tu riesci ad alzarti e te li scrolli dalla schiena e dalle spalle.

"Non ho paura, non ho paura" ripeti fra te e te, mentre ti sforzi di fissare negli occhi le immonde creature. Cammini con cautela, lentamente... cosí lentamente che pensi di non riuscire mai e poi mai a raggiungere l'altro lato della caverna. E ora sei in mezzo alla stanza, completamente circondato da topi che strillano, graffiano, scattano di qua e di là.

– Continua a fissarli! Non lasciarti spaventare! – grida Indy, mentre un topo affamato gli si getta sui pantaloni; con un calcio lo fa ruzzolare via, e riprende a camminare.

– Non ho paura, non ho paura! – mormori, e continui lentamente ad avanzare su questo tappeto di topi.

Prosegui a pagina 90.

– Qua la colomba, Jones! – strilla il capo dei mercenari, allungando una mano. – Ma non preoccupatevi. Avrete una simpatica ricompensa... un bel bigliettino di ringraziamenti da parte del museo che ci ha assoldati.

Indy strappa di mano a Higgins la statuetta.

– Se voi pagliacci volete la colomba, dovrete venire a prenderla! – urla, e schizza dentro gli scavi.

Per un attimo i mercenari sembrano incerti sul da farsi: poi si decidono, e corrono a infilarsi nel cunicolo, all'inseguimento di Indy.

Chi di loro ne uscirà vivo?

Prosegui a pagina 66.

102

E ancora una volta ti tocca salvarti a nuoto!

Con un profondo respiro, ti riempi d'aria i polmoni, e cerchi disperatamente di rimanere a galla fra quelle onde agitate che ti sbatacchiano di qua e di là. Un vortice improvviso ti trascina sott'acqua: annaspi freneticamente, riemergi in superficie, ansimando e tossendo, mentre la corrente si fa sempre piú rapida e forte.

– Si va ancora piú veloci che in canoa! – grida Indy, a una cinquantina di metri da te. Molto divertente! Ti auguri di sopravvivere, per poterci poi fare una bella risata.

E poi, senza quasi accorgerti di quanto sta accadendo, le onde si attenuano e la corrente si fa piú lenta. E le acque tornano placide come prima.

– Forse ce la caviamo! – urli. – Forse ce la caviamo!

Ma in quel momento vedi un branco di coccodrilli che nuota verso di voi!

Torna a pagina 63.

Indy balza improvvisamente in piedi, gettando una manciata di terra umida negli occhi del capo mercenario; poi si tuffa a testa bassa su un altro mercenario e lo manda a sbattere contro due compagni.

Approfitti della confusione per lanciarti al galoppo verso l'imbocco degli scavi, annaspando nel buio e incespicando tra i cespugli; ben presto anche Indy ti raggiunge.

Poi avverti il *ratatatatat* dei fucili automatici: le pallottole vi fischiano sulla testa, ma continuate a correre, a correre nel buio verso l'imbocco del tunnel.

I mercenari continuano a far fuoco nella vostra direzione, ma non riescono a distinguervi e sparano alla cieca. Finalmente raggiungete l'apertura degli scavi, e vi tuffate dentro.

Il terreno è morbido e freddo: vi trovate in un locale piuttosto ampio, e completamente vuoto.

Vuoto... a parte le lugubri grida che echeggiano in lontananza. Vuoto... a parte un forte battito d'ali che cominciate solo adesso a percepire: ali di pipistrelli assassini, di cui avete disturbato il sonno!

Torna a pagina 3.

104

Rimanete immobili sul gigantesco corpo insanguinato di Higgins.

– Venga qui, Jones, e niente scherzi! – intima il capo dei mercenari, puntandogli addosso il fucile automatico. – Deve ancora condurci al nascondiglio della colomba.

– Tornerà il professor Ravenwood, a prendere la colomba! – grida Higgins, ma la voce gli si spezza. – E tornerà a cercarmi.

– Svelto, Jones, venga qui! – strilla il mercenario, tamburellando nervosamente sul grilletto. Accanto a lui, gli altri mercenari sollevano il fucile.

In silenzio vi alzate e lentamente cominciate ad arretrare. Improvvisamente Higgins allunga un braccio, tastando il muro alle sue spalle.

La mano gli si stringe intorno a qualcosa... una leva! L'abbassa di scatto.

– *Aaaahhh!!!* – urlano i mercenari, mentre il pavimento si spalanca sotto i loro piedi. La leva ha azionato una grossa botola: i sei uomini precipitano nel vuoto, e subito il pavimento si richiude su di loro.

Haggins vi ha salvato la vita.

E ora vi precipitate a controllare le sue condizioni. Rapidamente Indy lo spoglia del suo travestimento: è una serie di pelli di animali cucite insieme.

– Il mio costume! – farfuglia Higgins. – Mi serviva a tener lontani tutti quanti. Aspetto il professor Ravenwood. Da quanto tempo lo aspetto. Ce l'ho io la colomba. So che lui la vuole!

Per fortuna le sue ferite non sembrano gravi.

– Starai benone, Higgins! – gli dice Indy. –

Ti porteremo via di qui. Ti porteremo da un medico.

– Professor Ravenwood! – mormora Higgins. – Portatemi dal professor Ravenwood!

– Certo certo. Dov'è la colomba? – chiede Indy.

– Ce l'ho io – risponde. – Qui, nel mio costume.

Cerca di mettersi a sedere, ma è troppo debole. Allunga un braccio e comincia a rovistare nel costume.

– Oh no... no! – esclama, disperato. In mano stringe un pugno di schegge: frammenti di legno nero!

– Quando sono caduto, io... io l'ho rotta!

La preziosa colomba d'ebano adesso non è altro che un piccolo mucchio di schegge.

Tu e Indy vi scambiate uno sguardo silenzioso: tutto quell'interminabile viaggio, tutti quei pericoli... per ottenere solo una manciata di schegge!

– Poteva andarci peggio, ragazzo – commenta Indy. – Pensa se fossi stato *tu* a romperla! Bene, e ora andiamocene da questo posto. Non so perché, ma di colpo mi è venuta una gran nostalgia di casa!

Fine

106

– Dammi un pizzicotto, ragazzo! Forse sto sognando! – esclama Indy. Notando la vostra sorpresa, gli indigeni riprendono a ridere; poi il capo comincia a parlare rapidamente, e Indy si affanna a seguire il suo discorso.

– Sembra che abbiano scoperto la colomba poco dopo la fuga di Ravenwood – ti spiega poi. – Per loro rivestiva un potere magico, e cosí hanno deciso di duplicarla, e riempirne la caverna principale degli scavi. E adesso ce ne sono centinaia... forse migliaia! Quella che tu vedi è la piú cospicua collezione di colombe d'ebano che esista al mondo! Niente male, eh, ragazzo?

– E la colomba originale? – chiedi.

Indy scuote la testa: – È qui, da qualche parte! Mettiti pure a cercare, ragazzo, ti raggiungerò tra un paio d'anni, quando comincerai a stufarti!

Decidi di rinunciare alla sua generosa offerta. Poco dopo siete in viaggio per la Nuova Guinea, e qui v'imbarcate per gli Stati Uniti.

– To', prendi, un piccolo souvenir! – Indy si cava di tasca un oggetto e te lo lancia. Non hai bisogno di guardarlo. Sai benissimo che cos'è: una colomba d'ebano nero!

– Indy, non dovevi! – esclami.

– Lo so, lo so! – borbotta lui cupamente e torna a guardare le onde dell'oceano che si frangono sui fianchi della nave. La vostra avventura non ha avuto il successo che vi auguravate, ma se non altro ha raggiunto una tranquilla, quasi umoristica...

fine!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

volumi già pubblicati

1 SOPRAVVIVERE IN MARE
2 LA CAVERNA DEL TEMPO
3 NOME IN CODICE: GIONA
4 OLTRE LO SPAZIO
5 IN PALLONE SUL SAHARA
6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK
7 CHI HA UCCISO HARLOWE TROMBEY?
8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR
9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI
10 IL CASTELLO PROIBITO
11 LA CASA DEL PERICOLO
12 DENTRO L'UFO 54-40
13 L'ABOMINEVOLE UOMO DELLE NEVI
14 PRIGIONIERO DELLE FORMICHE
15 VAMPIRO EXPRESS
16 IPERSPAZIO
17 SOPRAVVIVERE IN MONTAGNA
18 LA TANA DEL DRAGO
19 SPIA PER GEORGE WASHINGTON
20 PATTUGLIA SPAZIALE
21 ODISSEA NEL GRAND CANYON
22 IL TRONO DI GIOVE
23 IL CASO DEL RE DELLA SETA
24 IL SOTTOMARINO FANTASMA
25 VIAGGIO SOTTO IL MARE
26 SFIDA A DEADWOOD CITY
27 LA CORSA SENZA FINE
28 RITORNO ALLA CAVERNA DEL TEMPO
29 I GIOIELLI PERDUTI DI NABOOTI
30 REGNO SOTTERRANEO
31 TERRORE A HIGH RIDGE
32 IL MISTERO DI URA SENKE
33 INDIANA JONES - IL TESORO DI SABA
34 INDIANA JONES - LA COPPA DEL VAMPIRO
35 INDIANA JONES - L'OCCHIO DELLE PARCHE
36 INDIANA JONES - I GIGANTI DELLA TORRE D'ARGENTO
37 INDIANA JONES - LA MURAGLIA URLANTE
38 INDIANA JONES - L'ISOLA MALEDETTA

volumi in edicola dal 21 giugno '88

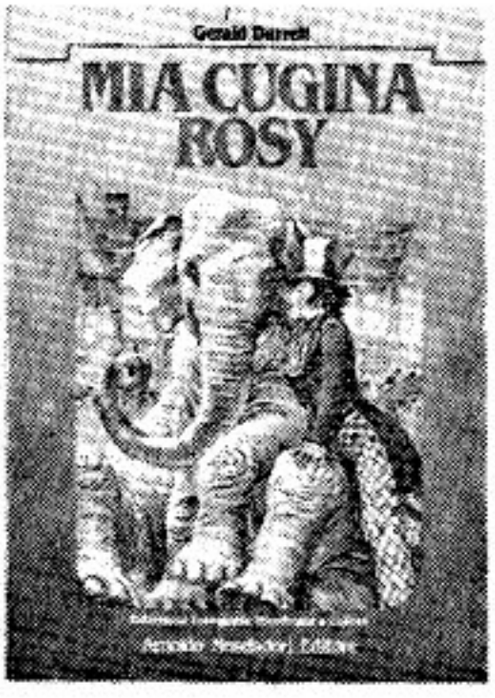
39 INDIANA JONES - LA MASCHERA DELL'ELEFANTE
40 INDIANA JONES - IL TESORO DI GENGIS KHAN

Ed inoltre, per una piacevole lettura...

Charles Dickens
RACCONTO DI DUE CITTÀ

Jules Verne
IL GIRO DEL MONDO IN 80 GIORNI

Gerald Durrell
MIA CUGINA ROSY



Mark Twain
UN AMERICANO ALLA CORTE DI RE ARTÚ

I best-sellers, i classici della letteratura, proposti in un'elegante edizione con illustrazioni a colori e un testo rigorosamente integrale. Dall'atmosfera piena di passione di Dickens, al fantastico mondo di Verne, alle stravaganti vicende narrate da Durrell, all'umorismo di Twain, per rispondere alle curiosità e al desiderio di avventura dei ragazzi.

Tu e INDIANA JONES™ insieme, per svelare il segreto dell' ISOLA MALEDETTA

Sono arrivate le vacanze estive. Ma quest'anno per te saranno molto, molto diverse: stai per imbarcarti con Indiana Jones, il famoso archeologo, verso il lontano Mar dei Coralli. La vostra destinazione è l'Isola dell'Orrore, alla ricerca di un antico idolo d'ebano: ma, secondo le leggende locali, c'è una strana maledizione su quell'isola, e chiunque vi mette piede rischia di non tornare mai piú!
Subirete anche voi la stessa sorte?

Il pericolo comincia ancora prima che lasciate il porto di New York. E a ogni tappa del viaggio, tra indigeni ostili, belve feroci, spietati aggressori, deciderai tu quali mosse compiere, perché sei tu il responsabile di questo viaggio allucinante.

L'eroe di questa storia sei tu: scegli fra 19 possibili finali.

Lire 2900

ISBN 88-04-31663-2

9 788804 316633

SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 38 - 15 maggio 1988
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan